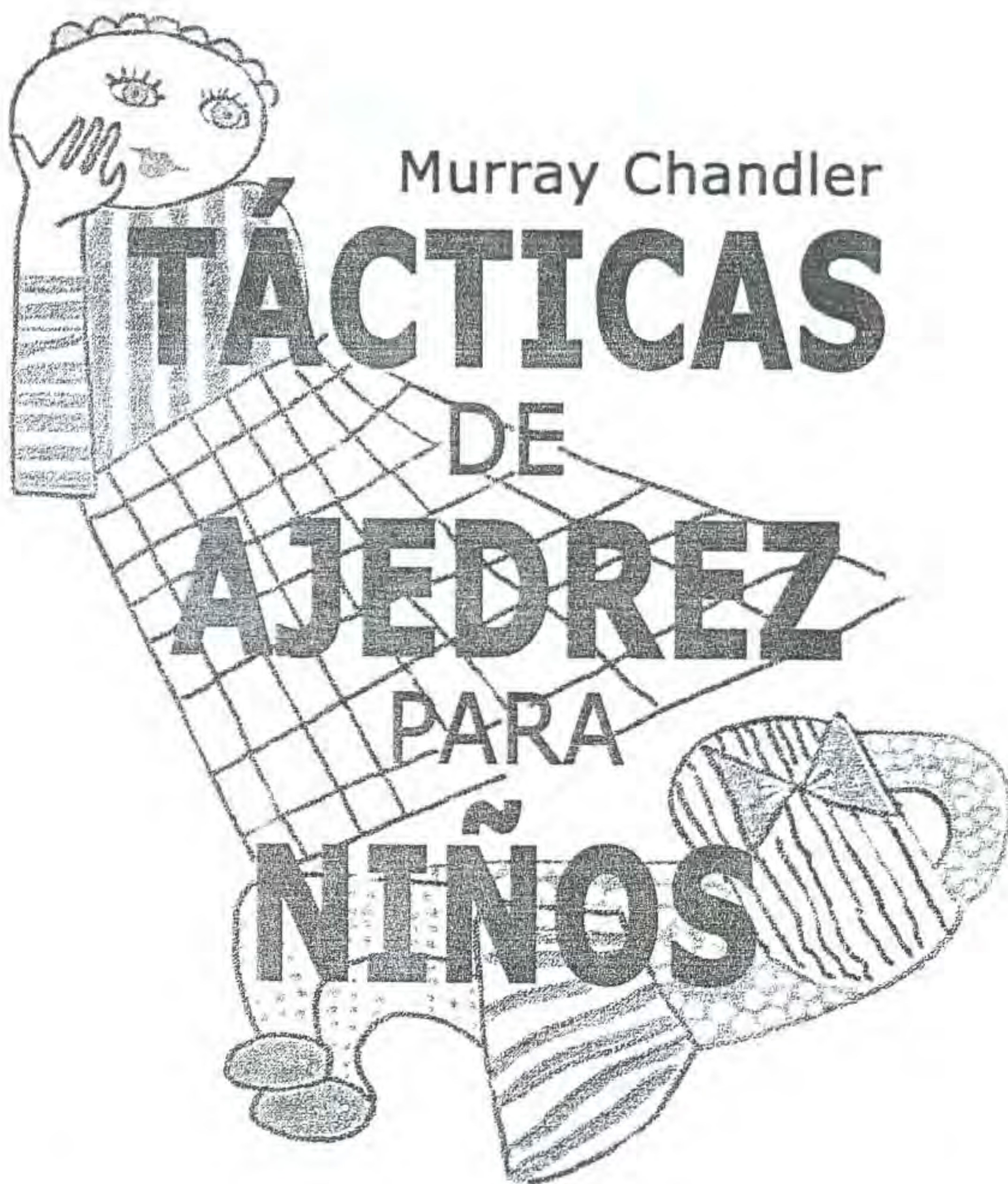
Murray Chandler

TÁCTICAS DE AJEDREZ PARA NIÑOS

Continuación de *Cómo ganar a tu papá al ajedrez*



Murray Chandler

TÁCTICAS DE AJEDREZ PARA NIÑOS

EDITORIAL LA CASA DEL AJEDREZ

© Editorial La Casa del Ajedrez
Calle San Marcos, 41
Teléfono 91 521 2008 - Fax 91 531 3880
Madrid - 28004
Email: info@lacasadelajedrez.com
Dirección Internet: http://www.lacasadelajedrez.com

Título original: *Chess Tactics for Kids.* Gambit Publications, 2003.

Dirección Editorial: Andrés Tijman Marcus
Consejero Editorial: Daniel Elguezabal Varela
Traducción: Antonio Gude
Diseño de portada: Claudia Tijman

I.S.B.N.: 84-933841-6-X
Depósito Legal: M-21.832-2005

Impresión: Impresos y Revistas S.A.
Impreso en España - Printed in Spain

Índice




DESVIACIÓN

Introducción

La mejor forma de confundir y aturdir a tu oponente es mediante la *táctica*, una secuencia forzada de movimientos para lograr ventaja. Este libro pretende ayudarte a utilizarla, mostrándote combinaciones que surgen de formaciones típicas de piezas. Reconocer estos modelos mejorará tu capacidad táctica, permitiéndote ganar los peones y piezas de tu rival fácilmente cuando la oportunidad se presente.

Esta colección de cincuenta *Trucos tácticos* se ocupa de maniobras, como ataques dobles y clavadas, y también de combinaciones temáticas que ganan material. Está escrito como continuación y complemento de mi libro *Cómo ganar a tu papá al ajedrez,* que contenía modelos de mate. Ante la gran acogida que ese libro recibió, parece que cubrir los modelos de mate ha tenido eco también entre los jugadores normales. No hay razón por la que los juveniles, o los jugadores aficionados o de club no puedan aprender estos modelos, a fin de estar en condiciones de tomar los mismos –y, a veces, sorprendentes, atajos mentales que los mejores maestros.

Sólo se han incluido los temas que se producen con frecuencia en la práctica.[1] Estoy seguro de que dentro de poco tiempo estarás *colocando* muchas de estas trampas tácticas a tus amigos y compañeros de club, o quizá incluso a tu tradicional víctima, tu papá.

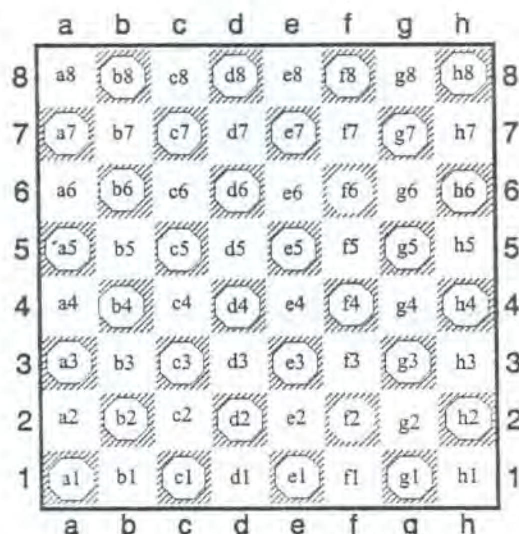
Murray Chandler



---

[1] Bueno, confieso que hay una excepción: el *Truco táctico* 29 (la dama *kamikaze* y la torre rabiosa). Este tema es raro, pero es tan impresionante que no pude resistir la tentación de incluirlo.

La notación algebraica



La notación de ajedrez que se emplea en este libro es la sencilla notación algebraica, de uso en todo el mundo. Cualquiera puede aprenderla en unos minutos.

Como puedes ver en el tablero anterior, las columnas están marcadas de "a" a "h" (de izquierda a derecha) y las filas están marcadas de "1" a "8". Esto hace que cada casilla sea un único punto de referencia. Las piezas están representadas por figuritas, como sigue:

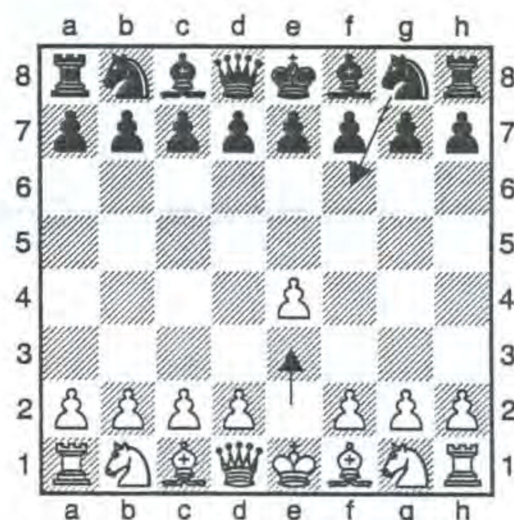
Caballo	=	♘
Alfil	=	♗
Torre	=	♖
Dama	=	♕
Rey	=	♔

Los peones no se representan con una figurita. Cuando juegan, simplemente se indica la *casilla de destino*.

También se usan los siguientes signos convencionales:

Jaque	=	+
Jaque Mate	=	++
Captura	=	x
Enroque corto	=	0-0
Enroque largo	=	0-0-0
Buena jugada	=	!
Jugada interesante	=	!?
Jugada excelente	=	!!
Mala jugada	=	?





En el diagrama de la izquierda, las blancas se disponen a realizar la jugada **1.e4.** El **1** indica el número de la jugada, y **e4** es la casilla de destino del peón blanco.

En el diagrama de la derecha, se ha completado la jugada **1.e4** de las blancas. Las negras se disponen a contestar **1...♘f6** (llevando el caballo a la **casilla f6** en su *primera jugada*).



LA CLAVADA

Cómo estudiar táctica

Hay tres etapas esenciales para convertirse en un maestro de la táctica:

1) Aprender los temas tácticos básicos (como ataques dobles y clavadas).
2) Reconocer los modelos típicos cuando puede producirse una combinación.
3) Combinar los temas para calcular mejor que tu oponente.

Primera etapa: aprender los temás tácticos básicos

En este libro veremos los temás tácticos más corrientes en ajedrez:

Ataques dobles
Clavadas
Enfiladas
Atracciones
Desviaciones
Sobrecargas
Ataques descubiertos
Jaques descubiertos
Jaques dobles
Sacrificios de pieza *desesperada*
Ahogados
Jugadas intermedias
Jaques perpetuos
Desclavadas

Familiarizarse con estos temas es útil para encontrar combinaciones en el tablero. En realidad, son muy fáciles de aprender, y hasta los principiantes pueden haberse encontrado ya con algunas de estas ideas. Cada uno de los temas es explicado y cubierto en este libro como un Truco Táctico.

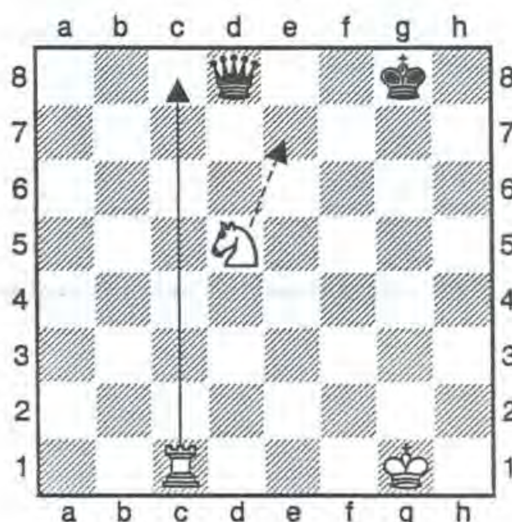
Segunda etapa: reconocer los modelos típicos

Quizá el mayor secreto para convertirse en un experto en táctica de ajedrez sea *reconocer posiciones en las que puede producirse una combinación.* Los jugadores fuertes saben que en algunas formaciones de piezas las combinaciones son mucho más habituales.



ELIMINANDO
UN DEFENSOR

He aquí un ejemplo típico, en el que se incluye el mínimo de piezas para ilustrar el tema.



1) Juegan blancas

Los jugadores expertos captarán al instante que las blancas ganan la dama con 1.♖c8 ♕xc8 2.♘e7+. Este sacrificio de atracción de la torre, seguido del jaque doble de caballo, es fácil de ver, porque las piezas clave forman un modelo conocido. Puedes ver combinaciones similares en *Truco táctico 13*.

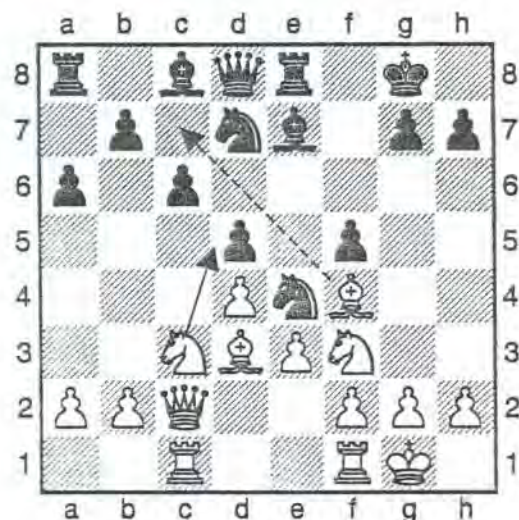
Hay muchas trampas de este tipo en los 50 trucos tácticos de este libro. Uno de los más sencillos, pero al tiempo elegante, es la enfilada de torre en el final (*Truco táctico* 35).



2) Juegan negras

Se gana de esta forma: 1...♖h1 (amenazando con coronar el peón) 2.♖xa2 ♖h2+, ganando la torre blanca. Aunque no tengas la ocasión de realizar en el tablero esta combinación, conocer el tema podría ser importante para decidir si conviene o no entrar en ciertos finales de torres.

Táctica de ajedrez para niños está pensado para mostrar temas, no trampas concretas. Sin embargo, cierto número de trucos tácticos contiene trampas típicas que se producen en aperturas concretas, debido a las formaciones de peones o piezas que de ellas se derivan. La mayoría de estas trampas puede surgir *de toda una variedad de posiciones.*



3) Juegan blancas

Aquí gana 1.♘xd5, debido a que si 1...cxd5, sigue 2.♗c7, cazando la dama negra.

Esta idea (del *Truco táctico* 49) suele producirse en el Gambito de Dama Rehusado. A lo largo de los años, ¡los jugadores con negras se las han arreglado para caer víctimas de este tema ♘xd5! Por lo tanto, considero esta combinación más como un tema que como una celada de apertura.

Cualquier jugador inexperto puede caer en una de las tres combinaciones anteriores. Sin embargo, quizás te preguntes cómo dos jugadores fuertes que se enfrenten entre sí pueden utilizar este tipo de táctica para ganar. Esta cuestión nos lleva a la tercera etapa.

Tercera etapa: combinar los temas para calcular mejor que tu oponente

Para superar en el cálculo a un buen jugador se requiere una combinación profunda. La clave es recurrir a varios temas tácticos distintos en una misma combinación. La mayoría de las combinaciones -hasta las más sencillas- suele comprender más de un tema. Algunas brillantes combinaciones enmascaradas pueden contener una fantástica mezcla de temas, haciendo que la trampa sea difícil de percibir... hasta que es demasiado tarde.

He aquí una combinación jugada en un campeonato por equipos para aficionados, en Estados Unidos. La pregunta es: ¿es una buena jugada tomar un peón con 1.♘xe5?

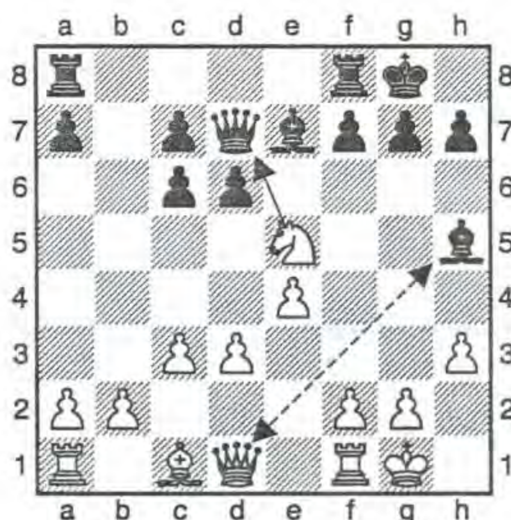


4a) Juegan blancas

La continuación de la partida fue **1.♘xe5 dxe5 2.♕xh5 ♕xd3 3.♕xe5 ♗d6 4.♕d4 ♕b5** y las blancas han ganado un peón.

A primera vista, parece simplemente que las negras han jugado mal antes, al permitir la *desclavada* de las blancas con 1.♘xe5. Sin embargo, un vistazo más detenido revela que hay varios temas tácticos ocultos bajo la superficie -incluidos *desviación* y *ataque descubierto*- que no llegaron a plantearse en el tablero. Es posible que las negras hubiesen visto profundamente, pero que las blancas fuesen más listas, ¡porque aún habían visto más lejos!

Analicemos la combinación a cámara lenta, a partir de **1.♘xe5** *(4b)*.



4b) Juegan negras

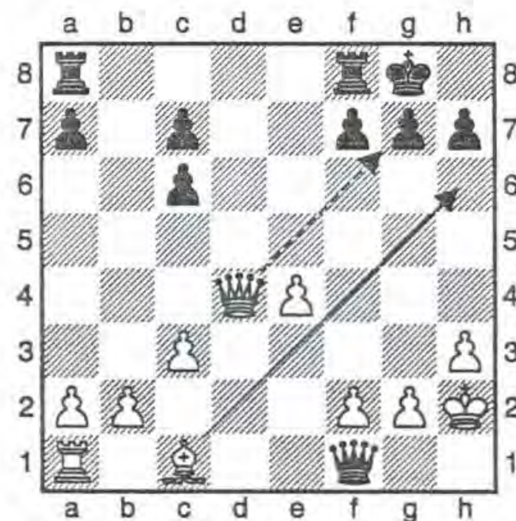
Está claro que la jugada con que las blancas se desclavan (1.♘xe5) da resultado si las negras capturan la dama blanca, pues las blancas capturarían a su vez la dama negra con ventaja (1...♗xd1 2.♘xd7).

Lo siguiente a considerar (y descartar rápidamente) es una defensa *desesperada* para las negras (después de 1...♕xh3 2.gxh3 ♗xd1 3.♘xc6, pues ambos alfiles quedan atacados). Así que el juego debe proseguir como en la partida: **1...dxe5 2.♕xh5 ♕xd3 3.♕xe5 ♗d6 4.♕d4** *(4c).*



4c) Juegan negras

Momento crítico. En la partida las negras asumieron que habían perdido un peón (retirándose, con 4...♕b5), después de lo cual es evidente que la combinación de las blancas había tenido éxito. Pero quizá la intención inicial de las negras era diferente: efectuar el sacrificio de desviación **4...♗h2+**, que ganaría una torre blanca tras **5.♔xh2 ♕xf1** *(4d).*



4d) Juegan blancas

Una idea inteligente de las negras, aunque, como pronto veremos, la historia no ha terminado. Las blancas disponen de la mortal réplica **6.♗h6!** *(4e)*, que crea un *ataque descubierto* ganador sobre la dama negra.



4e) Juegan negras

Hay que atender a la amenaza 7.♕xg7 mate. Después de **6...gxh6**, las blancas juegan **7.♖xf1**, ganando la dama negra.[1]

La combinación anterior es un maravilloso ejemplo de cómo ganar viendo más lejos que tu oponente. Practicar temas tácticos y reconocer modelos típicos te ayudará a analizar más rápido, más profundo y con mayor precisión.

Por último, debo añadir que cada posición de *Truco táctico* en este libro se ha producido en una partida real (incluidos los ejercicios del final). A menudo juegan las negras (en algunos libros de ajedrez, la posición se indica como correspondiéndoles siempre jugar a las blancas). Creo que es importante mencionar que estos diagramas se han producido en la vida real, que no son artificiales ni compuestos. Esto ayuda a desarrollar tanto el reconocimiento de modelos como el sentido de la intuición, en cuanto a cuándo es probable que una combinación tenga éxito.



PIEZA SOBRECARGADA

[1] En esta combinación han intervenido cuatro temas distintos (desviación, ataque descubierto, sacrificio *desesperado* y desclavada). Pueden verse en *Trucos tácticos* 8, 10, 24 y 48.

Truco táctico 1

Tenedores o ataques dobles

Ensartando piezas en dos o más dientes...

Un tenedor se produce cuando una sola pieza crea un ataque doble contra dos (o más) piezas enemigas. El defensor se enfrenta, por tanto, a dos amenazas como mínimo, y no puede resolver ambas en una sola jugada.

Cualquier pieza puede realizar un tenedor. Damas y caballos son sobresalientes en esta figura, mientras que sorprender a tu rival con un tenedor de peón (*calzoncillos*) es más difícil. El alfil, de largo alcance, también es bastante efectivo. Los tenedores de torre son raros hasta que filas y columnas comienzan a abrirse, avanzado el medio juego.

Posición típica de un tenedor de peón



1a) Juegan negras

Después de 1...f5, las blancas deben retirarse con ♗d3 para salvar el alfil. Las negras siguen entonces con el avance de peón 2...e4 *(1b)*.



1b) Juegan blancas

Dama y alfil blancos están atacados por el peón negro de "e4". Las blancas pierden material por el ataque doble.



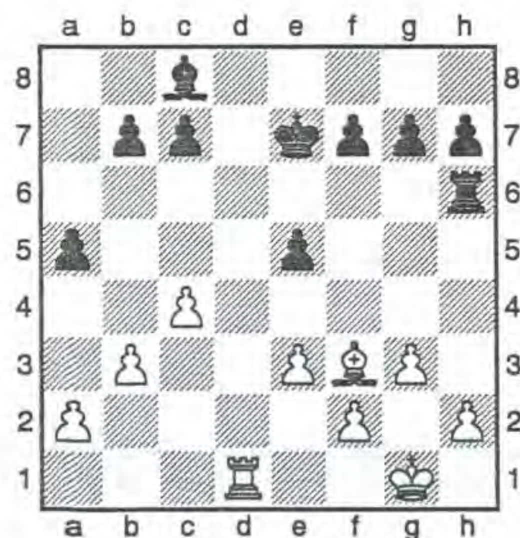
2a) Juegan negras

Comer el peón, con 1...♘xe4?, es un grave error. El desastre es evidente cuando las blancas responden 2.♗d5 *(2b)*, un tenedor de alfil.



2b) Juegan negras

Los dos caballos negros, indefensos, son atacados al mismo tiempo por el alfil blanco. Uno de los caballos está perdido.



3) Juegan blancas

Los tenedores de torre casi siempre se producen cerca del final. Aquí, 1.♖d5 gana un peón, por el ataque doble sobre "e5" y "a5".



4) Juegan negras

El fuerte salto 1...♘d4! es posible gracias a un tenedor de alfil: 2.cxd4 ♗xd4+, con ataque doble al rey blanco de "g1" y a la torre de "a1".

Truco táctico 2

Tenedores de caballo

El pulpo del tablero

Los caballos son magníficos ejecutando tenedores debido a su forma única de jugar. Esto significa que pueden realizar tenedores hasta a las piezas más valiosas sin estar ellos mismos atacados. Un caballo puede atacar muchas piezas a la vez (por ejemplo: dos torres, rey y dama). Incluso hay una expresión, "jaque a toda la familia", para describir este tipo de ataque múltiple.

Posición típica de un tenedor de caballo



1a) Juegan negras

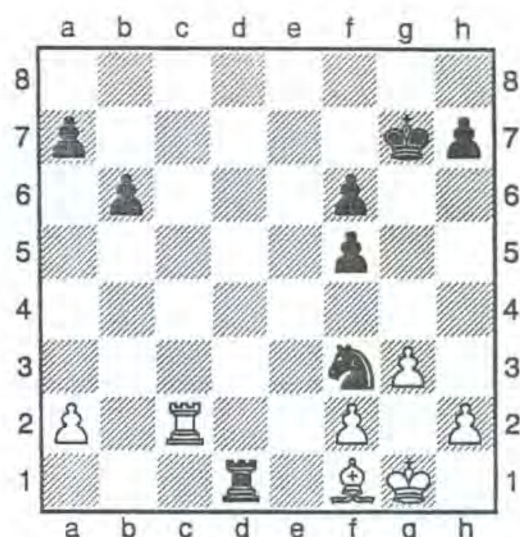
El sacrificio momentáneo de dama, 1...♛xc3, captura un caballo y atrae la dama blanca, después de 2.♕xc3, "a tiro" de un jaque doble de caballo *(1b)*.



1b) Juegan negras

2...♘e2+ es un tenedor al rey y la dama de las blancas. Después de que el rey salga del jaque, las negras ganan pieza: 3.♔f1 ♘xc3.



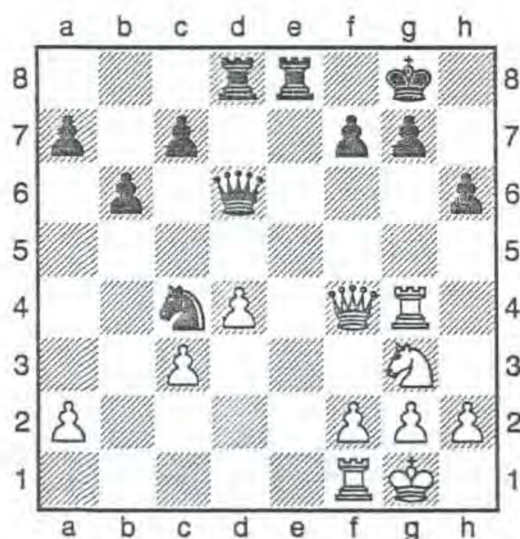


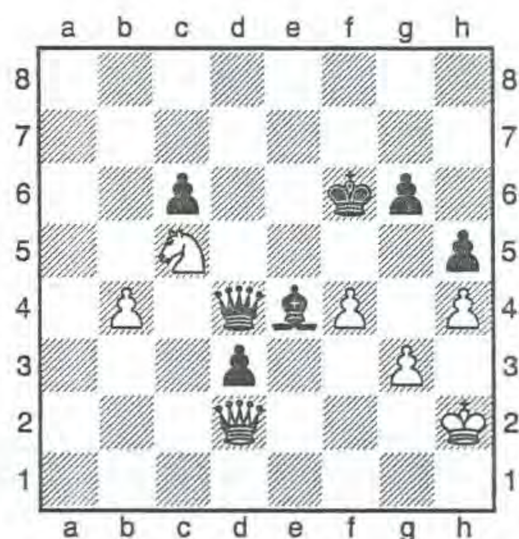
2a) Juegan negras

Este tenedor de caballo está enmascarado. Sólo después de 1...♖d1+ 2.♗f1 ♘f3+! *(2b)* se ve el objetivo.

2b) Juegan blancas

La torre blanca de "c2" se perderá por un tenedor de caballo, tanto después de 3.♔g2 ♘e1+, como de 3.♔h1 ♖xf1+ 4.♔g2 ♘e1+.





3) Juegan blancas

1.♖xg7+ gana. Si 1...♔xg7, las blancas tienen el mortal tenedor 2.♘f5+, ganando la dama negra.

4) Juegan blancas

El sacrificio temporal de dama 1. ♕c3!, es decisivo. A 1...♕xc3 sigue 2.♘xe4+ y 3.♘xc3

Truco táctico 3

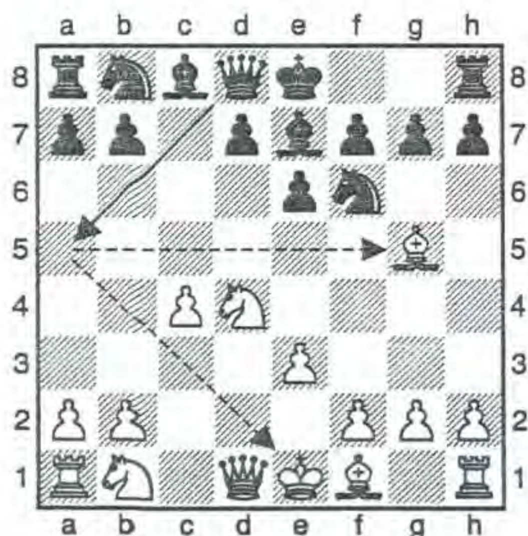
Ataques dobles de dama

Especialidad en la larga distancia

Aunque hay celadas elementales de apertura en las que una dama puede ganar material, la dama se encuentra realmente en su elemento cuando el medio juego está avanzado, y también en el final. Una vez que la posición se abre, esta poderosa pieza es perfecta para cazar las piezas y los peones desprotegidos que se encuentren a su alcance.

Esto es especialmente cierto cuando el rey enemigo es vulnerable a los jaques. En los ejemplos 3 y 4 que siguen, es instructivo ver cómo las negras sacrifican primero para exponer al rey blanco. Poco después, sigue un jaque doble de dama que recupera la inversión con intereses.

Posiciones típicas para un ataque doble de dama



1) Juegan negras

Se han efectuado algunas jugadas y las blancas han cometido un error. Con el jaque 1...♕a5+, las negras ganan el alfil de "g5".



2) Juegan blancas

1.♕d5+ crea un ataque doble al jaquear al rey negro, atacando al mismo tiempo el alfil de "c5". Este tenedor gana el alfil.



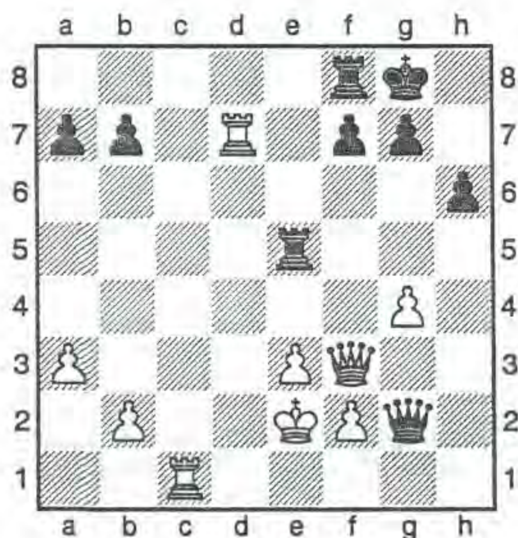
3a) Juegan blancas

El salto de caballo 1.♘d5! ataca dama y torre al mismo tiempo, de modo que las negras aceptan el sacrificio: 1...exd5 2.♕xd5+ *(3b).*



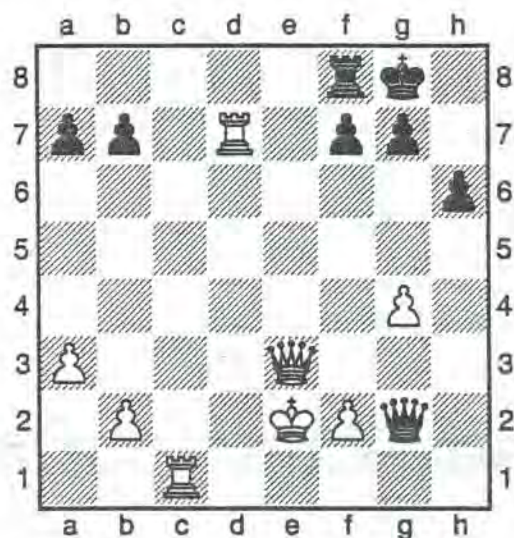
3b) Juegan negras

La dama blanca da un jaque doble al rey negro y a la torre. De cualquier forma que las negras respondan al jaque, las blancas capturan con 3.♕xa8+ a la jugada siguiente.



4a) Juegan negras

Juego magistral de la partida Dao-Kasparov, Batumi 2000. Primero, 1...♖xe3+! fuerza 2.♕xe3 *(4b)* (puesto que 2.♔xe3 pierde, por 2...♖e8+ 3.♔f4 g5+).



4b) Juegan negras

Ahora el rey blanco está expuesto. 2...♕xg4+ es un tenedor sobre el rey blanco en "e2" y la torre blanca de "d7". Las negras ganan dos peones.

Truco táctico 4

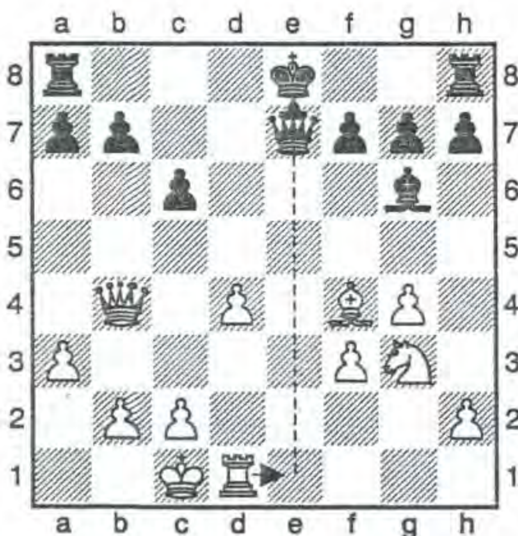
Clavadas (1)

Clavadas sobre fila y columna...

Una clavada hace que sea indeseable - o imposible - que una pieza defensora se mueva, pues de hacerlo expondría al ataque a otra más valiosa. Una clavada puede producirse en una columna, una fila o una diagonal, de modo que sólo alfiles, torres y damas pueden clavar a otras piezas.

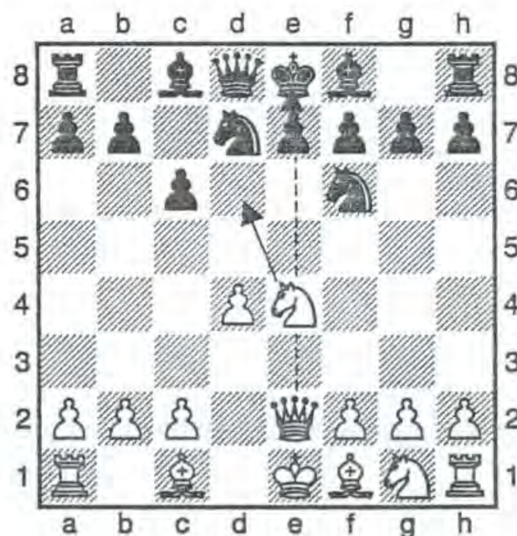
Una *clavada absoluta* implica al rey enemigo. La pieza delante de él está atacada y clavada. No puede escapar, porque entonces su rey quedaría en jaque. Cuando la pieza clavada no cubre al rey, es técnicamente posible que un defensor "deshaga la clavada" o se desclave. Que esto sea o no bueno depende de la posición.

Posiciones típicas para una clavada a lo largo de una columna



1) Juegan blancas

La jugada de torre 1.♖e1 clava la dama negra, porque detrás está el rey negro. La dama negra no puede escapar del ataque y, por tanto, está perdida.



2) Juegan blancas

Otra clavada absoluta: 1.♘d6 es jaque mate. El peón "e" negro no puede capturar el caballo, debido a la clavada de la dama blanca en "e2".



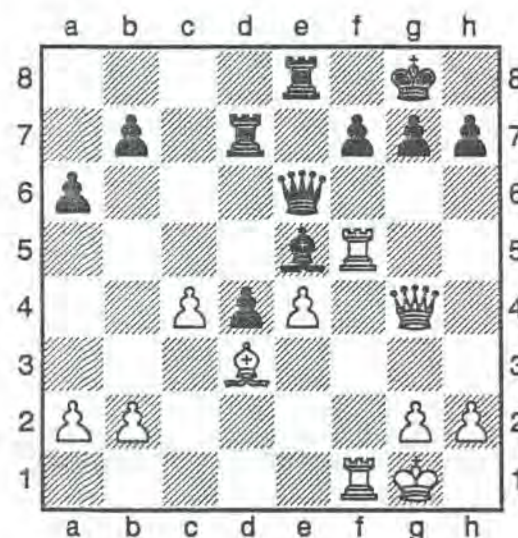


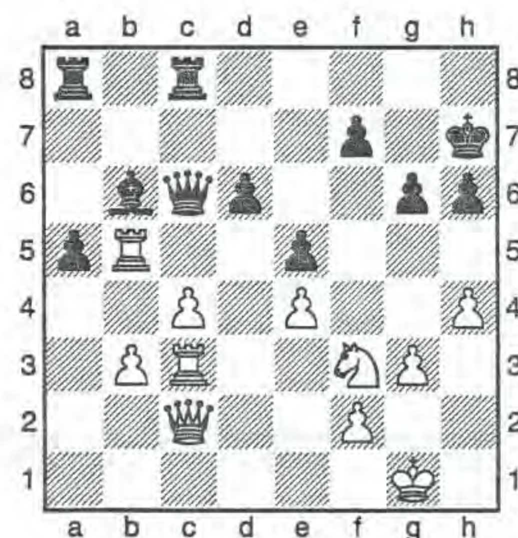
3) Juegan blancas

1.♘xd5 explota una clavada sobre la columna "c". Las negras pueden "romper la clavada" con 1...cxd5, pero 2.♕xc8+ es ventajoso para las blancas.

4) Juegan blancas

Una amenaza de mate significa que el peón negro de "e6" está clavado, de modo que 1.♕xd5! gana pieza. Si las negras retoman con 1...exd5, entonces 2.♖e8 es mate.





5) Juegan blancas

1.♖xe5! gana, gracias a dos clavadas mortales de la dama negra. Si 1...♕xg4, entonces 2.♖xe8 mate, o bien 1...♕xe5 2.♕xd7.

6) Juegan negras

1...♗d4! gana torre por alfil, debido a una clavada sobre la columna "c". La torre no puede escapar: si el blanco juega 2.♖d3, entonces 2...♕xb5, o bien 2.♘xd4 exd4 3.♖d3 ♕xb5.

Truco táctico 5

Clavadas (2)

Clavar y ganar

Los alfiles son soberbios realizando clavadas: ¡No pueden contenerse! Durante muchas partidas los alfiles efectúan clavadas rutinarias. Por ejemplo: cuando un alfil blanco clava un caballo negro por estar en línea con la dama negra. En general, esto supone un pequeño inconveniente para el defensor, pero no se pierde ningún material mientras el caballo no se mueva.

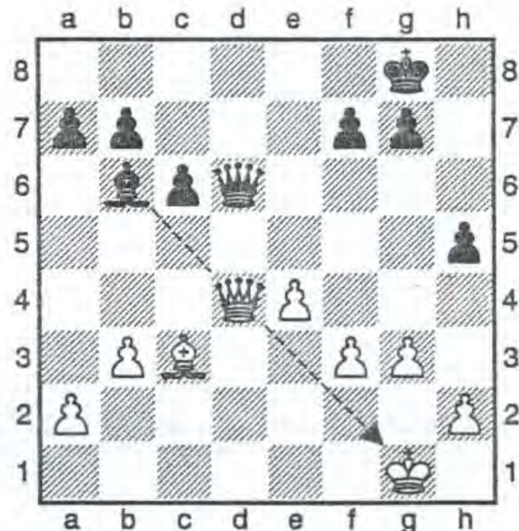
Pero también hay clavadas mortales de alfil. Puesto que damas y torres son tan valiosas, cualquier clavada de alfil sobre una pieza mayor es un asunto delicado.

Posición típica para una clavada en diagonal



1a) Juegan negras

Dama y rey blancos están expuestos a una clavada sobre la gran diagonal "a7-g1". Las negras juegan 1...♗b6 *(1b)*.



1b) Juegan blancas

La dama blanca está perdida, pues ha sido cazada por el alfil negro, al estar clavada por su propio rey.



2) Juegan blancas

1.♗d5 es una clavada ganadora. La torre negra de "e6" no puede mover, ya que dejaría en jaque a su rey en "g8".



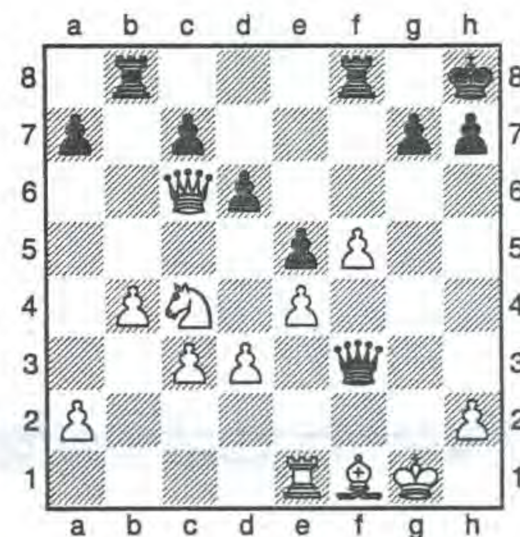
3) Juegan negras

1...c5 explota una clavada sobre la gran diagonal para ganar pieza después de 2.bxc5 dxc5. Si el caballo atacado juega, las negras siguen con 3...♗xb2.



4) Juegan negras

El sacrificio de alfil 1...♗b7! también es una clavada. El peón "c" negro corona por fuerza después de 2.♗xb7 c2.



5) Juegan negras

El *timo* 1...♖xf5! explota una clavada de dama (a 2.exf5 se contesta con 2...♕xc6). Las amenazas negras 2...♕f2+ y 2...♖g5+ deciden.

Truco táctico 6

La enfilada

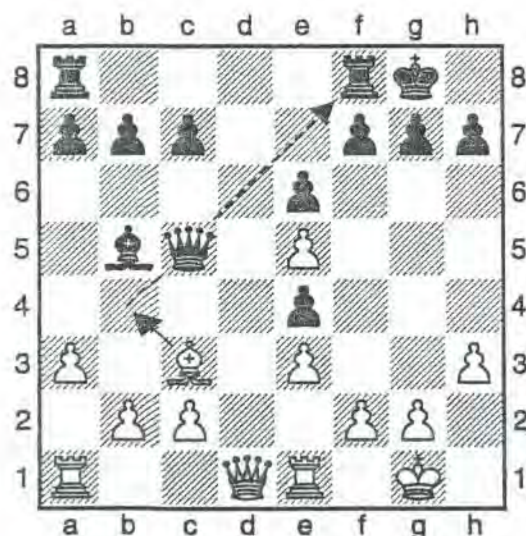
Pincho de piezas ensartadas para cenar

En la enfilada una pieza ataca dos piezas enemigas situadas en la misma fila, columna o diagonal. Cuando la pieza delantera más valiosa se aparta, cae la otra pieza.

Los alfiles son magníficos para crear enfiladas sobre damas y torres, porque no importa que el objetivo final esté defendido. El cambio entre alfil y torre siempre será ventajoso.

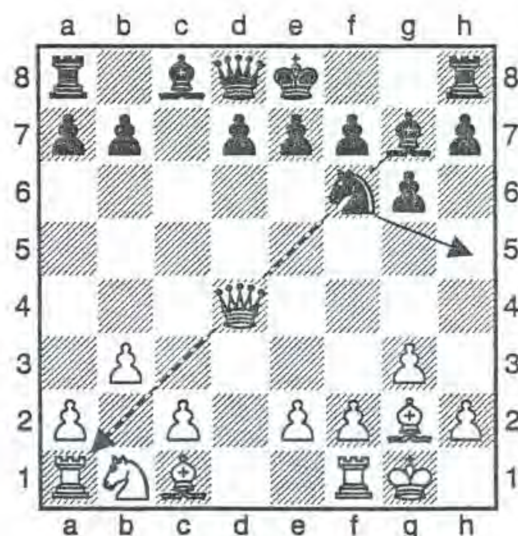
Para que una dama lleve a cabo una enfilada con éxito, la pieza del objetivo debe estar, por lo general, indefensa. Véase también *Truco táctico* 35 para una auténtica enfilada de torre.

Posiciones típicas de enfilada



1) Juegan blancas

Con 1.♗b4 las blancas ejecutan una enfilada sobre dama y torre. Una vez que la dama atacada se desplace, la torre será capturada (por ejemplo: 1...♕xe5 2.♗xf8).



2) Juegan negras

1...♘h5 despeja una enfilada de alfil en la gran diagonal. La valiosa dama debe moverse, y las negras tomarán la torre de "a1" con el alfil.



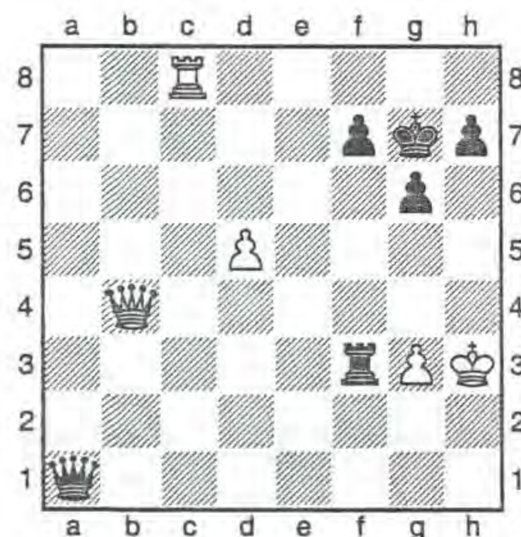
3a) Juegan negras

Esta posición corresponde al match Petrosian – Spassky, del Campeonato Mundial de 1969. Las negras juegan 1...d4! 2.♗xd4 ♘xd3 3.♕xd3 *(3b)*.



3b) Juegan negras

Ahora vemos la clave del sacrificio. 3...♗c4 es una enfilada sobre dama y torre, ganando material después de 4.♕b1 ♗xf1.



4) Juegan blancas

Después de 1.♕f8+ ♔f6, la dama blanca administra una enfilada ganadora a rey y dama negros: 2.♕h8+ ♔g5 3.♕xa1.



5) Juegan blancas

Las enfiladas en la última línea son frecuentes. Aquí se explotan con 1. ♘xb5. Si 1...axb5, sigue una enfilada de rey y torre: 2.♖a8+ ♔e7 3.♖xh8.

Truco táctico 7

Sacrificios de atracción

Atrayendo piezas a su perdición

En un sacrificio de atracción, una pieza enemiga es atraída - o más bien, obligada a ir - hacia una casilla determinada. El sacrificio puede realizarse por distintas razones, pero la más frecuente es permitir así un tenedor o una clavada.

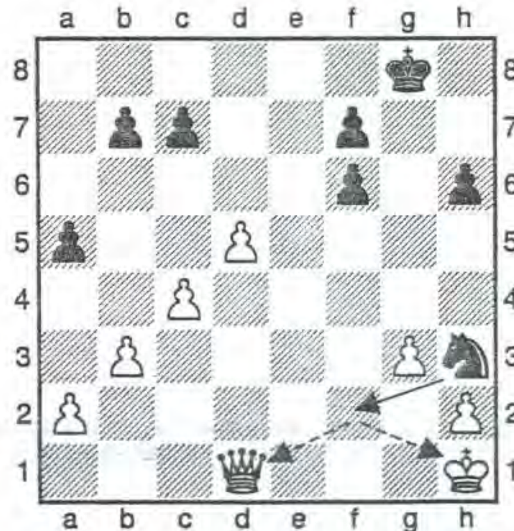
Las atracciones pueden ser increíblemente fuertes y, a veces, hasta ganan la partida en el acto. A menudo se emplean en ataques de mate.

Posición típica en un sacrificio de atracción



1a) Juegan negras

El clásico sacrificio de atracción 1...♜d1 clava la dama blanca, obligándola a la captura 2.♕xd1 *(1b).*



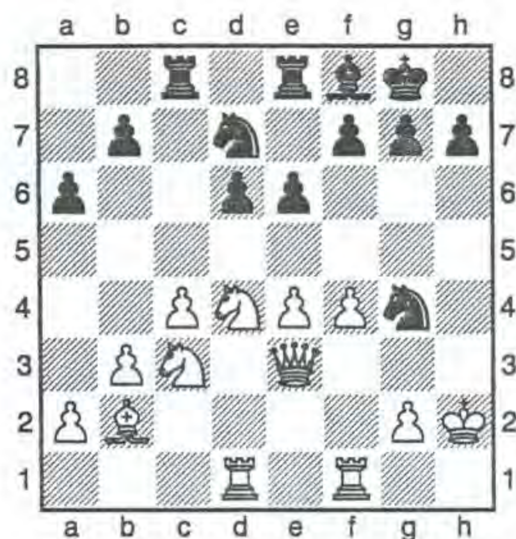
1b) Juegan negras

Misión cumplida: la dama blanca ha sido atraída a la casilla "d1". Las negras juegan 2...♘f2+, un tenedor decisivo de caballo.



2a) Juegan negras

Damas y caballos actúan bien en equipo: 1...♛xh2+! atrae al rey blanco a una fea casilla, donde será víctima de un tenedor de caballo después de 2.♔xh2 ♘g4+ (2b).



2b) Juegan negras

Después de 3.♔g1 (o 3.♔h1), sigue 3...♘xe3. Las negras han ganado un peón y, como premio extra, ¡también atacan ambas torres con un doble!



3a) Juegan negras

Una versión implacable de mate: 1...♖d1+ 2.♔h2 ♖h1+! *(3b)*. Las negras sacrifican una torre para obligar al rey blanco a situarse en la casilla "h1".



3b) Juegan blancas

3.♔xh1 ♛xh3+! revela la clave de la mortal atracción. El peón "g" está clavado, y las negras dan mate en la jugada siguiente con 4...♛xg2.

Truco táctico 8

Desviaciones

Enviar el defensor a paseo

Muchos jugadores emplean a menudo los términos *desviación* y *atracción* con el mismo significado. Sin embargo, hay una sutil diferencia entre los dos tipos de sacrificio.

En un sacrificio de atracción (*Truco táctico* 7), una pieza enemiga es atraída *hacia* una determinada casilla. En una desviación, la pieza enemiga es obligada *a alejarse* de una determinada casilla. De modo que, en la desviación, no importa realmente a dónde se desvíe la pieza, mientras que ya no pueda cumplir con su anterior tarea defensiva.

Posición típica para una desviación



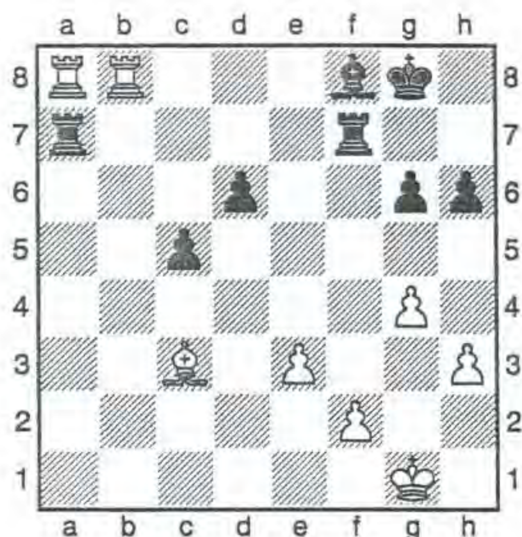
1) Juegan blancas

1.♗g4! gana material después de 1...♗xg4 2.♖xc2. El alfil negro es *alejado* de la defensa de su torre de "c2".



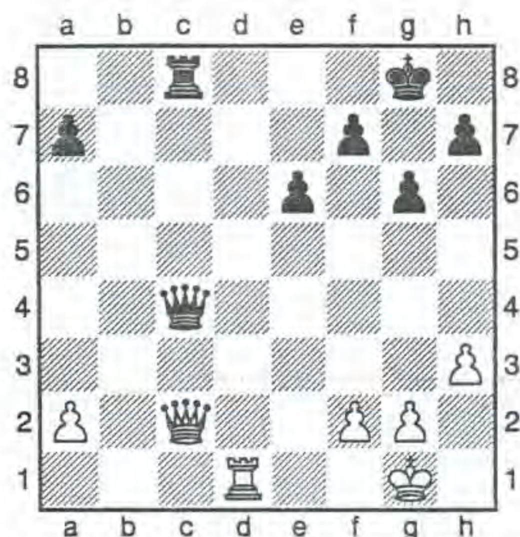
2) Juegan blancas

1.♘d7+ es un tenedor victorioso a rey y dama. Si 1...♗xd7, 2 ♕xf7 mate. El alfil es *desviado de* su función esencial: la defensa de "f7".



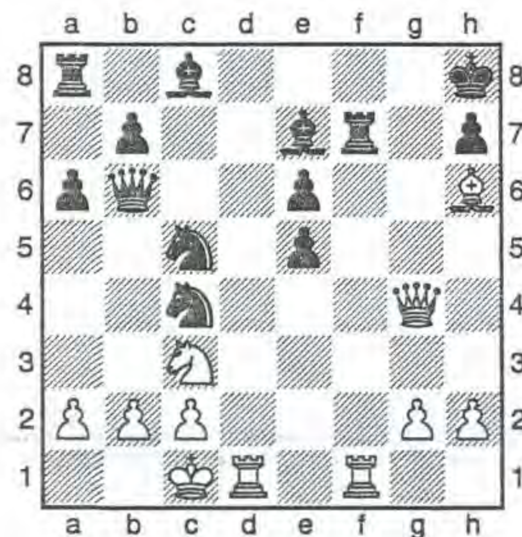
3) Juegan blancas

En lugar de cambiar torres en "a7", con 1.♖xf8+! las blancas desvían a la otra torre de la defensa de "a7". Después de 1...♖xf8 2.♖xa7, las blancas han ganado pieza.



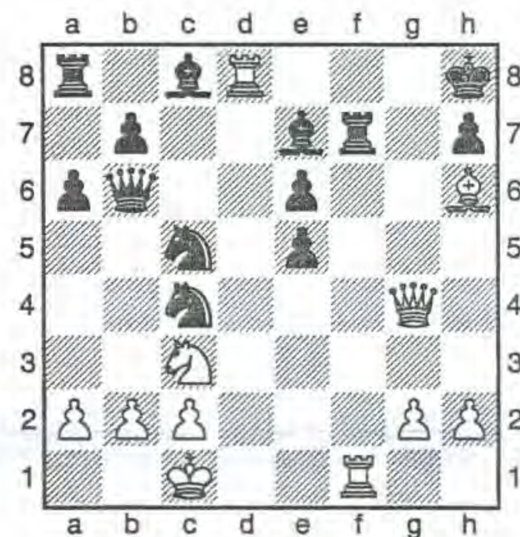
4) Juegan blancas

Esta vieja posición favorita sigue causando víctimas: 1.♖d8+! ♔g7 (si 1...♖xd8, entonces 2.♕xc4) 2.♖xc8, ganando una torre.



5a) Juegan blancas

Ambos bandos tienen un fuerte ataque. (1.♖xf7? permite 1...♕xb2 mate). La desviación de la torre es espectacular: 1.♖d8+! *(5b)*, ya que si 1...♕xd8, 2.♖xf7.



5b) Juegan negras

Si 1...♗xd8, 2.♗g7+! proporciona el motivo para desviar el alfil: si 2...♖xg7, 3.♖f8+. Las blancas también dan mate después de 2...♔g8 3.♗xe5+ ♔f8 4.♕g7+.

Truco táctico 9

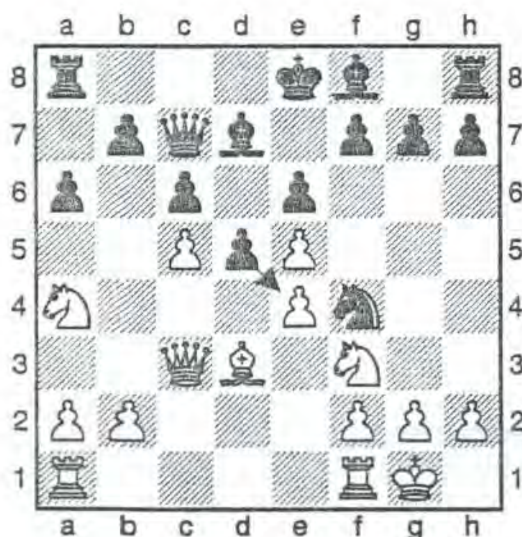
Sobrecarga

Acumulando presión

La sobrecarga se produce cuando una sola pieza defensora debe asumir demasiadas tareas defensivas. Algo acaba cediendo y se pierde material.

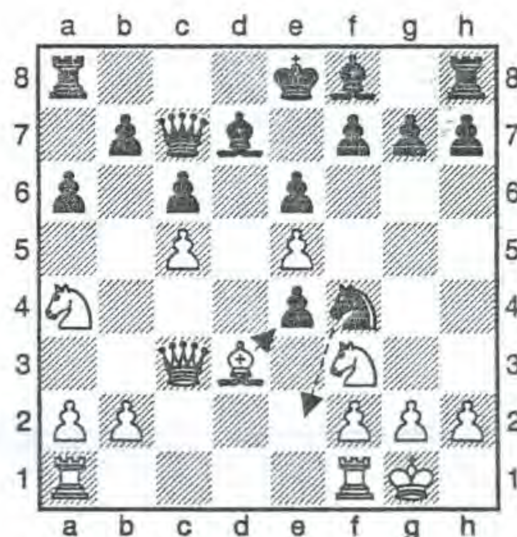
Una combinación de sobrecarga puede ser muy similar a un sacrificio de *atracción* (*Truco táctico* 7) o de *desviación* (*Truco táctico* 8), y en cierta medida los términos son intercambiables. La diferencia es que, en su forma más pura, no se realiza un sacrificio material al crear una combinación de sobrecarga.

Posición típica para una sobrecarga



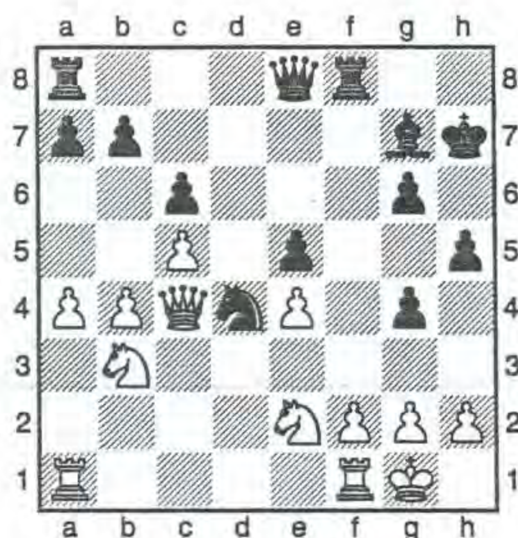
1a) Juegan negras

El cambio 1...dxe4! *(1b)* resulta ser un tenedor decisivo de peón. El alfil blanco está sobrecargado y no puede retomar.



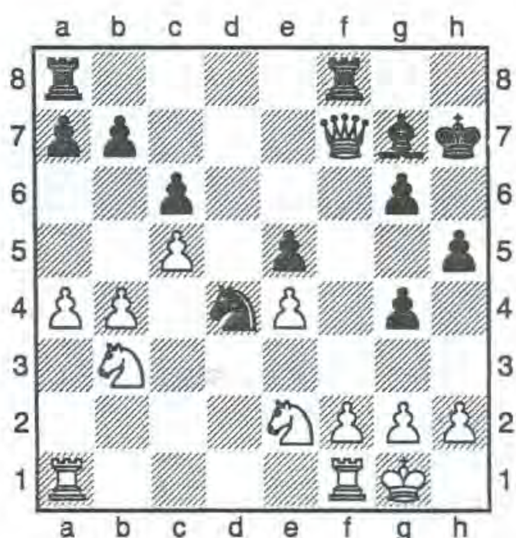
1b) Juegan blancas

El problema es que 2.♗xe4 ♘e2+ es un jaque doble a rey y dama blancos. El alfil no puede proteger la casilla "e2" y captura en "e4".



2a) Juegan negras

1...♕f7! sobrecarga la dama blanca, y también plantea los temas de desviación y jugada intermedia después de 2.♕xf7 *(2b)*.



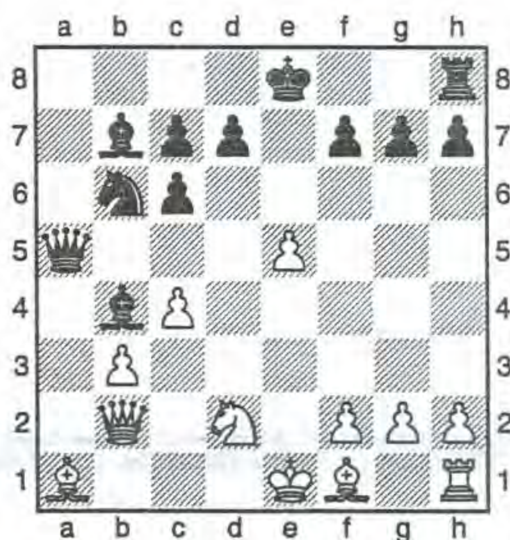
2b) Juegan negras

Con la dama blanca desplazada, las negras intercalan 2...♘xe2+3.♔h1, y entonces retoman con 3...♖xf7. La combinación ha ganado pieza.



3a) Juegan negras

1...♕a5! *(3b)* es una sorprendente sobrecarga. Las negras ganan pieza a cámara lenta, pues las piezas blancas están desfavorablemente situadas.



3b) Juegan blancas

No hay forma de parar la amenaza 2...♗xd2+ 3.♕xd2 ♕xa1+. La dama blanca no puede mantener la protección de "d2" y "a1" al mismo tiempo.

Truco táctico 10

El ataque descubierto

La peligrosa acción de una pieza oculta

El ataque descubierto es un tema importante, aunque no sea tan devastador como un jaque descubierto (del que nos ocupamos en el siguiente *Truco táctico*). El principio es el mismo: una pieza descubre, al moverse, un ataque oculto de otra pieza propia.

Los ataques descubiertos pueden plantearse para ganar material mediante un ataque doble. A diferencia del tenedor (en el que una sola pieza ejecuta el ataque doble), aquí dos piezas crean amenazas simultáneas que el oponente no puede atajar.

Posición típica del ataque descubierto



1a) Juegan negras

1...♘f8 *(1b)*, atacando una torre blanca. Al mismo tiempo, descubre otro ataque sobre la dama blanca (a cargo de la torre de "e8").



1b) Juegan blancas

La dama o la torre deben sucumbir, pues las blancas no pueden atajar ambas amenazas a la vez. Las negras ganarán material.



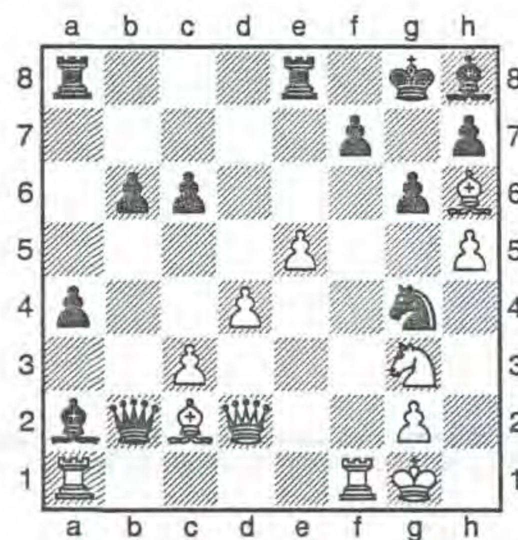
2) Juegan blancas

1.♘g5 (amenazando ♕xh7 mate) también crea un ataque descubierto al alfil negro. Las negras pierden pieza. Por ejemplo: 1...♘f6 2.♗xa8.



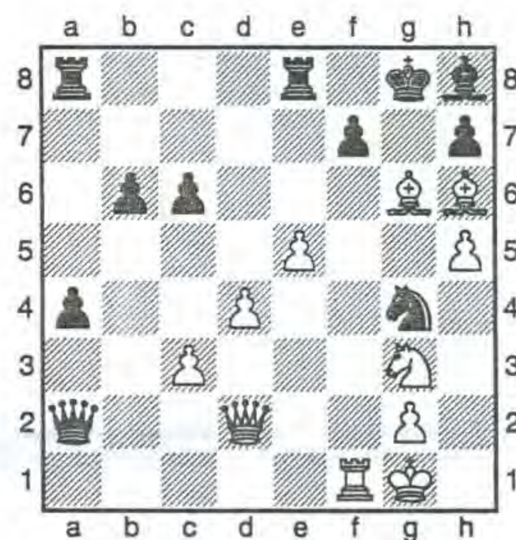
3) Juegan blancas

1.♘xb5, con ataque descubierto al alfil, y gana un peón tras 1...axb5 2.♕xb4. Si 1...♗xd2, entonces 2.♘xc7 ♗xe3 3.♘xa8, y las blancas ganan.



4a) Juegan blancas

1.♖xa2! (eliminando el defensor de la casilla "f7") 1...♕xa2 2.♗xg6! *(4b)* crea un ataque descubierto decisivo sobre la dama negra.



4b) Juegan negras

Las blancas ganan debido a múltiples amenazas. Por ejemplo: si 2...hxg6, 3.♕xa2, o bien 2...♕xd2 3.♗xf7 mate.

Truco táctico 11

El jaque descubierto

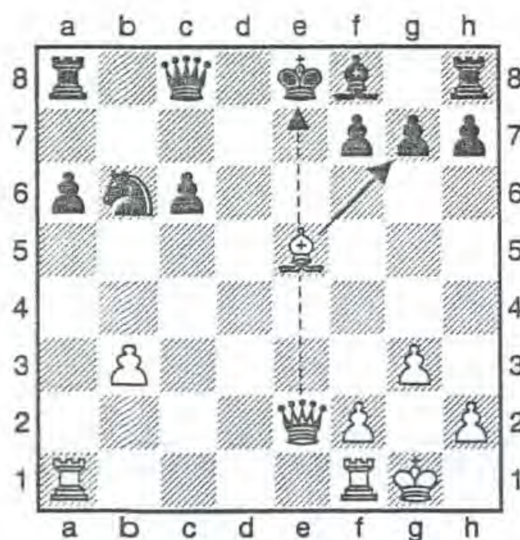
Como conseguir una jugada gratis

Un jaque descubierto es un tema táctico de increíble fuerza. Una pieza juega descubriendo un ataque al rey contrario de otra pieza.

Los jugadores fuertes sienten terror ante los jaques descubiertos. Es casi como darle al oponente una jugada gratis. Como el rey enemigo está en jaque, la pieza que se desplaza puede hacerlo a las casillas más sorprendentes.

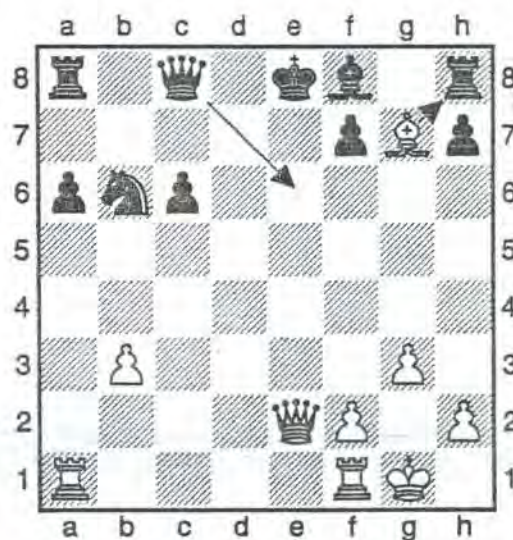
Disponer precisamente de esa amplia elección es lo que hace que un jaque descubierto sea tan fuerte. Lo normal es que, al menos, una de las opciones sea ganadora.

Posición típica para un jaque descubierto



1a) Juegan blancas

Cualquier jugada de alfil plantea un jaque descubierto al rey negro por parte de la dama blanca. Las blancas se deciden por 1.♗xg7+ *(1 b)*.



1b) Juegan negras

Como las negras deben atender al jaque, la torre de "h8" se pierde. Por ejemplo: 1...♕e6 2.♕xe6+ fxe6 3.♗xh8.



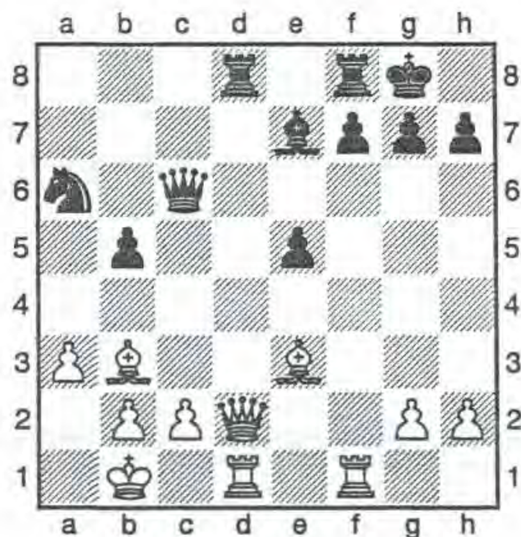


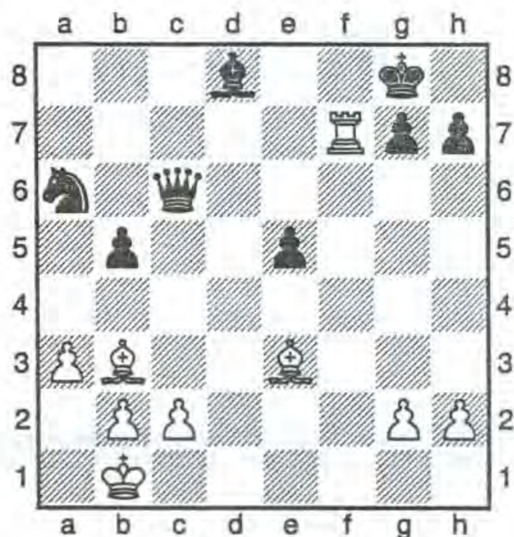
2) Juegan blancas

Una trampa de debutante: 1.♘c6+ gana la dama. El caballo blanco de "c6" es inmune a la captura, pues el rey negro está en jaque sobre la columna "e".

3) Juegan blancas

1.♕xh7+ pone en marcha un modelo temático de mate: 1...♔xh7 2.♖h3+ ♔g7 3.♗h6+ ♔h7 (ó 3... ♔h8) 4.♗f8 jaque descubierto ¡y mate!





4a) Juegan blancas

Un brillante sacrificio de dama del Gran Maestro Andrei Sokolov: 1.♕xd8! ♖xd8 (si 1...♗xd8, 2.♖xf7 gana) 2.♖xd8+ ♗xd8 3.♖xf7 *(4b).*

4b) Juegan negras

La poderosa amenaza del jaque descubierto fuerza la victoria para el blanco. Luego de 3...♕e8 4. ♖e7+ ♔f8 5.♖xe8+ ♔xe8, las blancas tienen un peón de ventaja.

Truco táctico 12

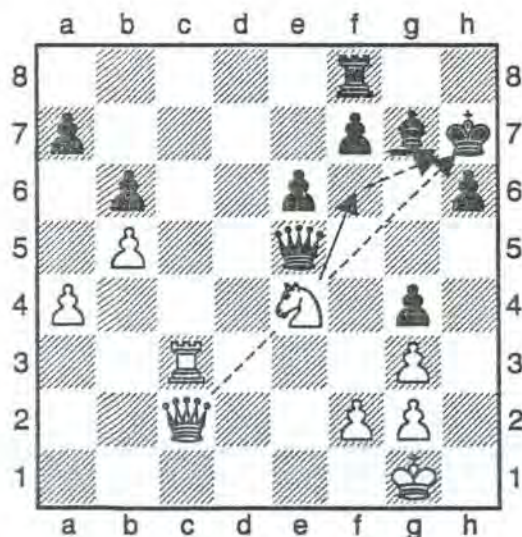
El doble jaque descubierto

La madre de todos los jaques

Un doble jaque descubierto es... ¡bueno, realmente aterrador! Es un tema tan potente que a menudo desemboca en el mate. Sucede cuando dos piezas atacantes dan jaque al mismo tiempo.

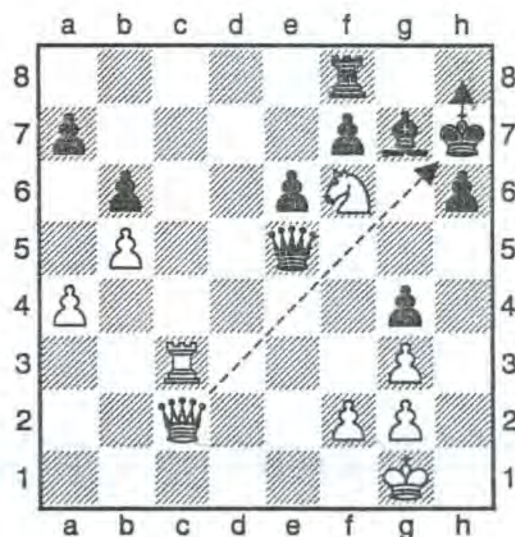
Cuando dos piezas dan jaque simultáneamente, es imposible bloquear ambos jaques, o capturar ambas piezas. La única opción disponible es escapar: el rey atacado debe moverse.

Posición típica para un doble jaque descubierto



1a) Juegan blancas

1.♘f6+ *(1b)* (1.♘g5+ es lo mismo) sitúa a las negras en un doble jaque. La dama blancas y el caballo están atacando al mismo tiempo al rey negro.



1b) Juegan negras

La única opción de las negras es mover el rey, pero después de 1... ♔h8, las blancas dan mate con 2.♕h7.



2) Juegan blancas

Aunque con dama menos, las blancas ganan mediante 1.♗b5 mate. Debido al doble jaque, las negras no pueden interponer un defensor.



3) Juegan negras

La dama negra está atacada. Esto impediría un jaque descubierto normal, pero no un doble jaque: 1...♘f3 es mate.



4a) Juegan blancas

Un bonito tenedor de dama se consigue con la amenaza de un doble jaque: 1.♖xa6! ♘xa6 2.♕d3 *(4b)*, atacando al caballo de "a6".



4b) Juegan negras

El caballo está perdido, pues las negras deben atajar una amenaza más importante a su rey. Si 2...♘b4?, 3.♘f6+ (o 3.♘eg5+) 3...♔h8 4.♕h7 mate.

Truco táctico 13

El truco ♖c8 y ♘e7+

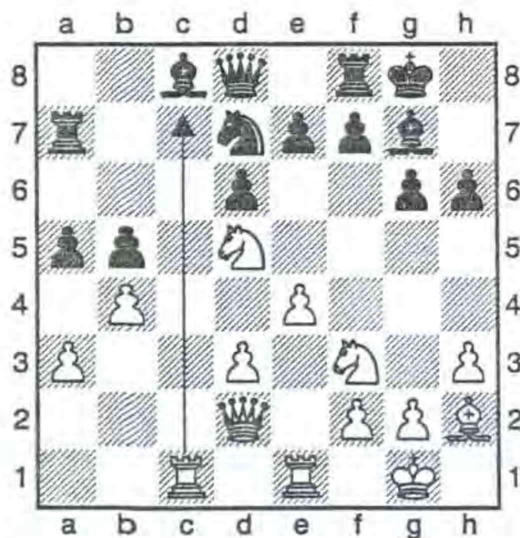
La torre asesina

Esta combinación a menudo gana una dama. Plantea un sacrificio de atracción a la casilla "c8", seguido de un tenedor de caballo en la casilla "e7". El tenedor de rey y dama negros explota una formación común de piezas, pues, tras el enroque corto, el rey queda situado en la casilla "g8".

Los ingredientes que hay que considerar son los siguientes:

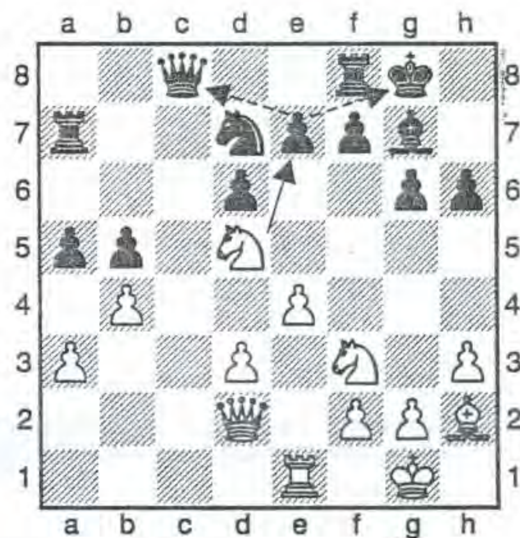
1) *Un caballo blanco en "d5" y una torre blanca en la columna "c" abierta.*
2) *La dama negra en "d8" y el rey negro en "g8".*
3) *La casilla "e7" sólo está protegida por la dama negra.*

Modelo típico para la atracción ♖xc8 y ♘xe7+



1a) Juegan blancas

Primero llega el sacrificio para atraer la dama negra a la casilla "c8": 1.♖xc8 ♕xc8 *(1b)*.



1b) Juegan blancas

La continuación 2.♘xe7+ es un tenedor de caballo a rey y dama negros. Después de 2...♔h8 3.♘xc8, las blancas ganan.



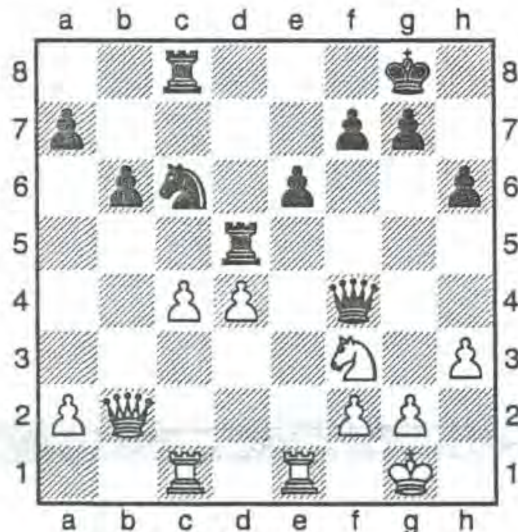
2) Juegan blancas

No es esencial que haya una pieza en "c8". En esta posición, 1.♖c8 ♕xc8 2.♘xe7+ gana la dama negra por torre y caballo.



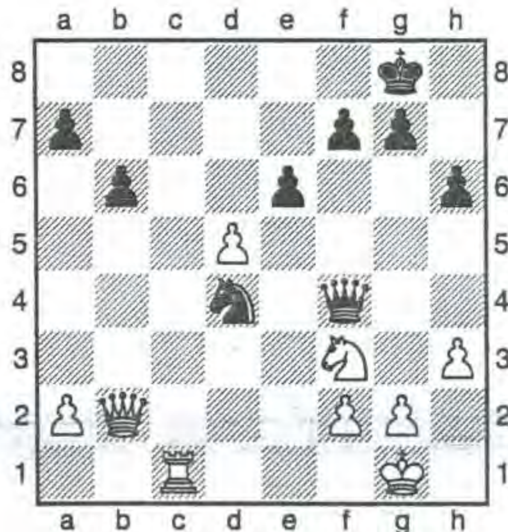
3) Juegan negras

El caballo puede estar situado en una casilla diferente (en este caso, en "g3" en lugar de "d4"), pero el principio es el mismo: 1...♖c1! 2.♕xc1 ♘e2+, ganando.



4a) Juegan negras

Un ejemplo clásico. Ignorando el hecho de que la torre está atacada por un peón, las negras juegan 1...♘xd4! 2.cxd5 ♖xc1 3.♖xc1 *(4b)*.



4b) Juegan negras

El material sacrificado se recupera limpiamente con 3...♕xc1+ 4.♕xc1 ♘e2+ 5.♔f1 ♘xc1. Las negras quedan con un peón de ventaja en el final.

Truco táctico 14

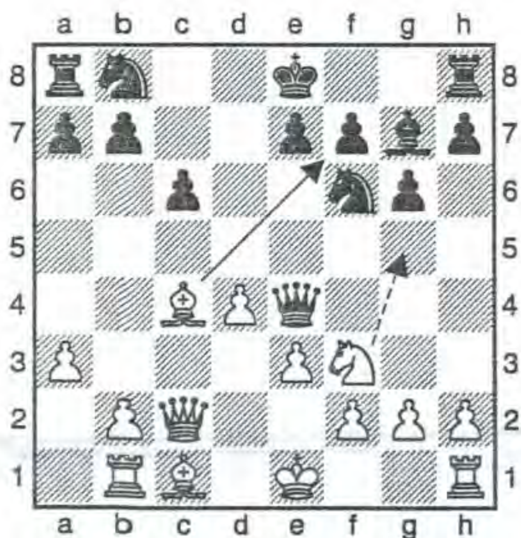
El truco ♗xf7 y ♘g5+

Una trampa de principiante que gana un peón

Si se presenta la ocasión, esta sencilla maniobra táctica es muy fuerte. Por medio de un sacrificio de alfil, las blancas atraen el rey negro a la casilla "f7". A continuación, un tenedor de caballo recupera material con ventaja. Si el tenedor de caballo recupera un alfil, lo normal es que la combinación reporte un peón.

Si el caballo blanco amenaza un tenedor de rey y pieza mayor - dama o torre -, el sacrificio del alfil blanco debe rehusarse. En tal caso, la posición negra es igualmente desesperada, pues el peón de "f7" se ha perdido a cambio de nada, y el rey queda mal situado.

Posición típica para el sacrificio ♗xf7+, seguido de ♘g5+



1a) Juegan blancas

1.♗xf7+ gana un peón. Las negras deben rehusar el alfil con 1...♔f8 ó 1...♔d8, pues a 1...♔xf7 sigue 2.♘g5+ *(1b)*.



1b) Juegan negras

El caballo blanco ha ejecutado un doble mortal. El rey negro debe salir del jaque, permitiendo 3.♘xe4, ganando la dama.





2a) Juegan negras

Después de 1...♗xf2+, el sacrificio de alfil puede no aceptarse (con 2.♔e2), pero así las blancas habrían perdido un peón por las buenas. Por tanto, 2.♔xf2 ♘g4+ *(2b)*.

2b) Juegan blancas

Surge un tenedor familiar. Después de que el rey blanco juegue, las negras quedan con un peón de ventaja con 3...♘xe5.





3) Juegan negras

El enroque es una jugada rutinaria, pero un jugador atento detectaría 1...♗xf2+. Las negras ganan el peón "f" a cambio de nada, pues si 2.♔xf2, ♘g4+ gana la dama.

4) Juegan negras

1...♘xg4? conduciría al desastre: 2.♗xf7+ ♔d8 (2...♔xf7 3.♘g5+) 3.♗b6+!, y después de 3...axb6, el ataque descubierto cuesta la dama: 4.♕xe4.

Truco táctico 15

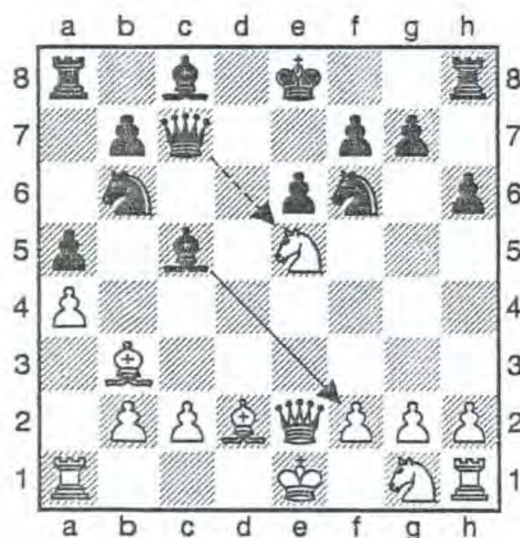
La aguda trampa de la Caro-Kann

Una sorprendente forma de ganar un peón

Esta trampa es magnífica. Utiliza la misma idea que el anterior *Truco táctico*, pero con un pequeño ingrediente adicional: ¡un sacrificio de dama! En los últimos años, docenas de fuertes jugadores - maestros incluidos - han caído en esta maniobra.

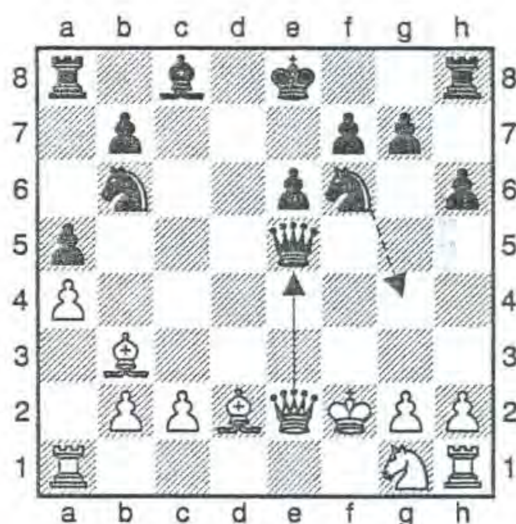
La estructura de piezas y peones que se requiere para esta trampa se produce, por lo general, en la Defensa Caro-Kann. Por esta razón, suelen ser las negras quienes aportan la sorpresa.

Posición típica para la trampa de la Caro-Kann



1a) Juegan negras

Las negras golpean con 1...♝xf2+![1] 2.♔xf2 (si 2.♕xf2, entonces 2...♛xe5+), y ahora sigue 2...♛xe5! *(1b)*, proponiendo un sacrificio de dama.



1b) Juegan blancas

Después de 3.♕xe5, la dama se recupera con el tenedor de caballo 3...♞g4+. Las negras seguirán con 4...♞xe5, con un peón de ventaja.

[1] Es importante que las negras **realicen las jugadas en el orden correcto:** 1...♛xe5 2.♕xe5 ♝xf2+ sería un desastre, ya que las blancas no tienen por qué capturar el alfil (por ejemplo, 3.♔f1) y quedarían con dama de ventaja.



2a) Juegan negras

Esta posición tiene el aspecto inocente de una Caro-Kann, y sin embargo las blancas ya están cazadas. Las negras comienzan con 1...♘xe5 2.♘xe5 (si 2.♕xe5, entonces 2...♗xf2+) 2...♗xf2+ *(2b).*



2b) Juegan blancas

La combinación les reporta a las negras un peón. Si 3.♕xf2, entonces 3...♕xe5+, mientras que si 3.♔xf2 ♕xe5 4.♕xe5 ♘g4+, con doble a a rey y dama.



3) Juegan negras

La deliciosa 1...♗f2+! resuelve un juego difícil. 2.♔xf2 ♕xe5 3.♕xe5 ♘g4+ 4.♔g3 ♘xe5 5.♗c2 ♖d2 les da a las negras un juego activo por el peón.



4) Juegan negras

Una variación sobre el mismo tema, demasiado bonita para no incluirla. 1...♗xf2! tiene la idea de 2.♖xf2 ♘g4, con la doble amenaza 3...♕xf2+ y 3...♘e3+.

Truco táctico 16

El truco ♗xf7+ y ♘e5+

Más diversión en "f7"

Mediante un sacrificio de atracción, seguido de un tenedor, las blancas explotan un alfil mal situado en la casilla "g4".

Primero se sacrifica el alfil blanco por un peón (como hemos podido ver en el *Truco táctico* 14). De nuevo, la intención es atraer el rey negro a la casilla "f7". Esta vez, sin embargo, el doble que sigue de caballo tiene lugar en la casilla "e5".

Las blancas, por lo general, ganan un peón.

Posición típica para el truco ♗xf7+ y ♘e5+



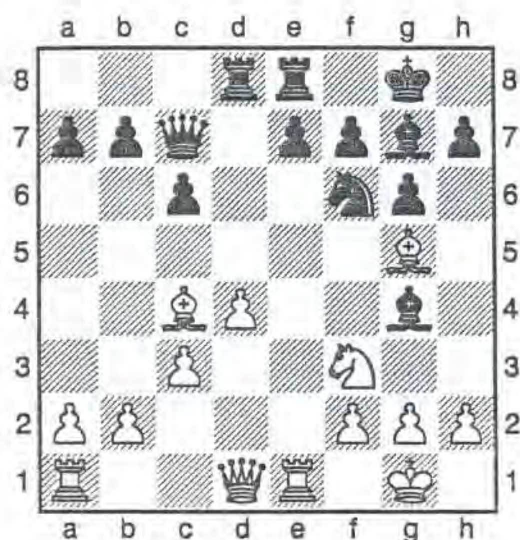
1a) Juegan blancas

El sacrificio de alfil 1.♗xf7+, atrae al rey negro, después de 1...♔xf7, a una casilla en la que será objetivo de un jaque doble *(1b).*



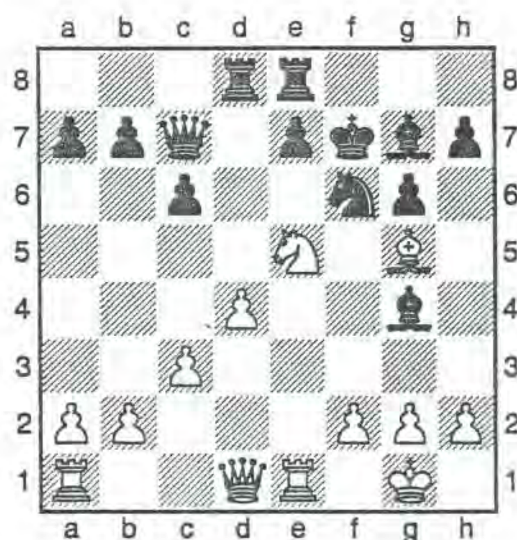
1b) Juegan blancas

Después de 2.♘e5+, el rey negro y el alfil son víctimas de un tenedor. Las blancas ganan un peón. Por ejemplo: 2...♔g8 3.♘xg4 ♘xg4 4.♕xg4.



2a) Juegan blancas

Compruebe si la casilla "e5" está cubierta. Aquí la combinación falla: 1.♗xf7+? ♔xf7 2.♘e5+ *(2b)*.



2b) Juegan negras

La captura de dama, 2...♕xe5!, gana pieza para las negras, pues la dama blanca también está atacada: 3.♖xe5 ♗xd1.



3) Juegan blancas

La casilla "e5" está protegida, pero, excepcionalmente, aún así, la táctica da resultado: 1.♗xf7+ ♔xf7 2.♘xe5+, y si 2...dxe5, entonces 3.♕xd8.



4) Juegan negras

A veces se puede elegir entre varias jugadas fuertes. Las negras tienen 1...♘e4! (además de 1...♗xf2+), ya que si 2.♗xd8?, 2...♗xf2 es mate.

Truco táctico 17

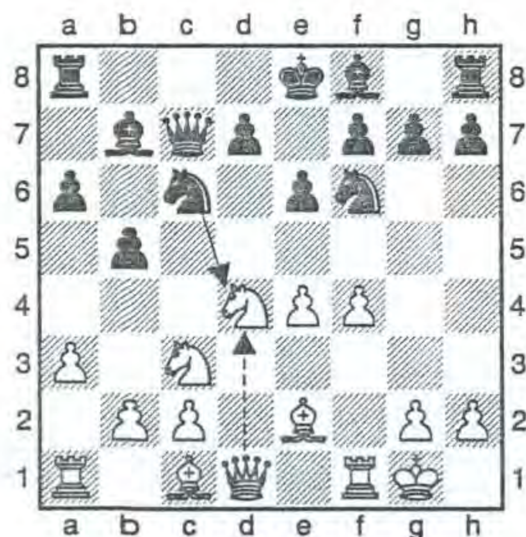
Clavando la dama (1)

Atracción fatal

Este tema se produce en posiciones tempranas del medio juego, cuando uno de los jugadores ha enrocado corto y avanzado el peón "f". Este avance deja al rey vulnerable a los jaques y clavadas a lo largo de la diagonal en que se encuentra.

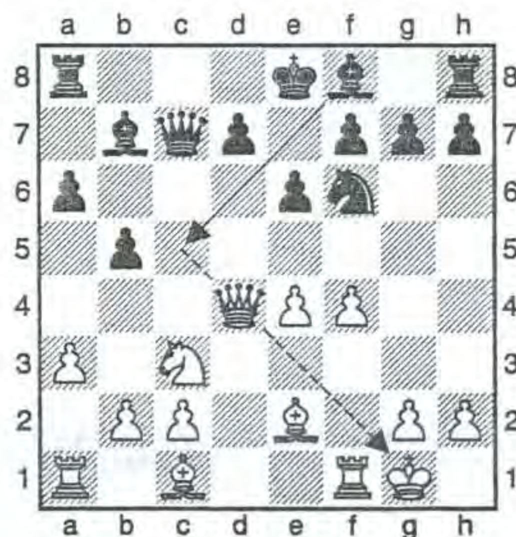
Si la dama enemiga acaba situada en la diagonal, corre el grave peligro de ser clavada por un alfil. La versión clásica es un sacrificio de caballo (o un cambio de caballos) en la casilla "d5" ("d4" para las negras), que atrae la dama a la línea fatal.

Posición típica para clavar la dama



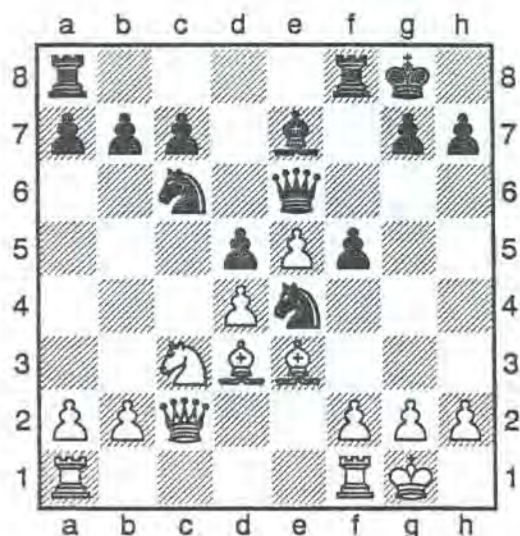
1a) Juegan negras

La jugada anterior de las blancas (1.f4) fue un tremendo error. 1...♘xd4 atrae la dama blanca a la diagonal fatídica después de 2.♕xd4 *(1b)*.



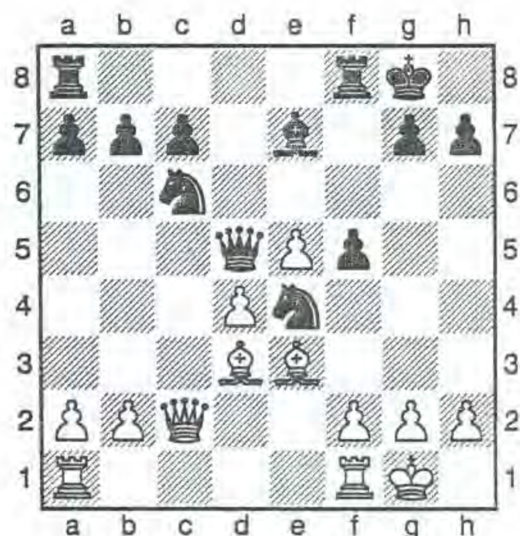
1b) Juegan negras

Dama y rey blancos son objetivos claros, al estar alineados en la diagonal "a7-g1". 2...♗c5 clava la dama blanca.



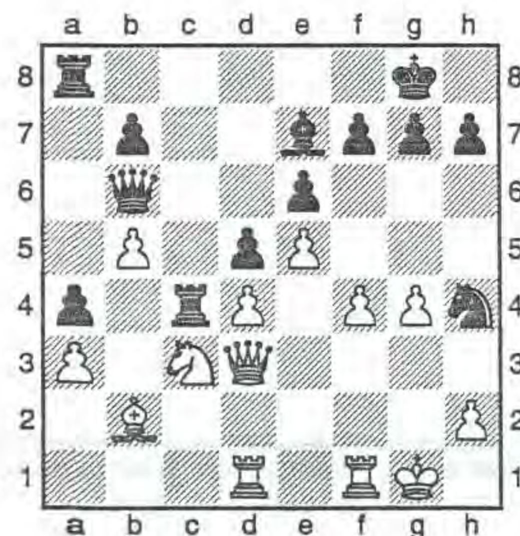
2a) Juegan blancas

Un sacrificio de caballo sirve para abrir la diagonal "a2-g8" y atraer a la dama blanca: 1.♘xd5! ♕xd5 *(2b)*.



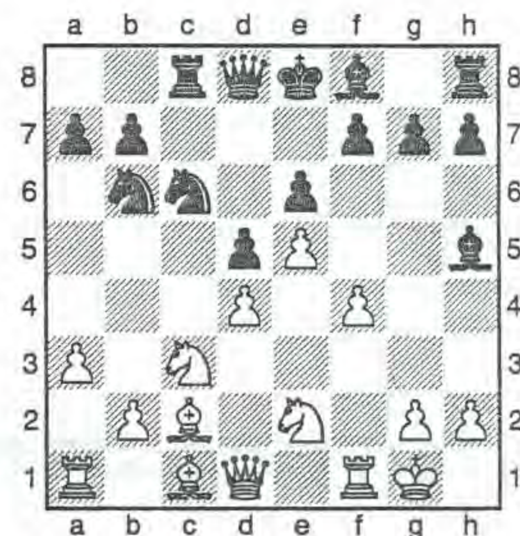
2b) Juegan blancas

Rehusar el sacrificio de caballo significaría arruinar la posición de las negras, pero esto es aún peor. 2.♗c4 gana la dama negra.



3) Juegan negras

Un sacrificio de torre por el peón "d" es menos frecuente, pero sirve para el propósito: 1...♖xd4, y si 2.♕xd4, 2...♗c5, o bien 2.♕e3 ♗c5.



4) Juegan negras

La inteligente captura 1...♘xd4! explota limpiamente las clavadas sobre la diagonal "h5-d1" (2.♘xd4 ♗xd1) y sobre "a7-g1" (2.♕xd4 ♗c5).

Truco táctico 18

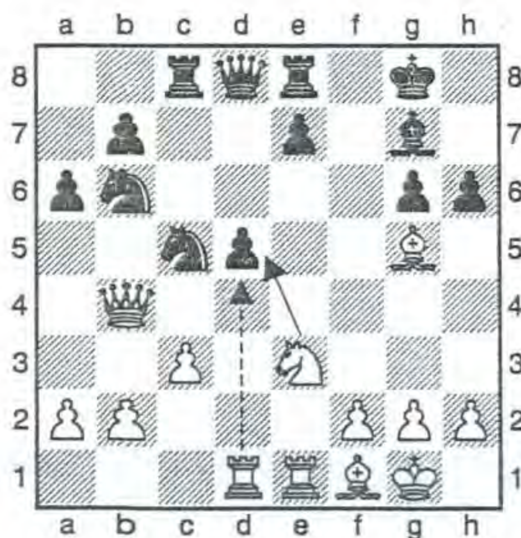
Clavando la dama (2)

Atracciones mortales a "d5"

Como continuación al *Truco táctico* anterior, he aquí algunas formas de ganar material, gracias al tema de la clavada de una dama en "d5".

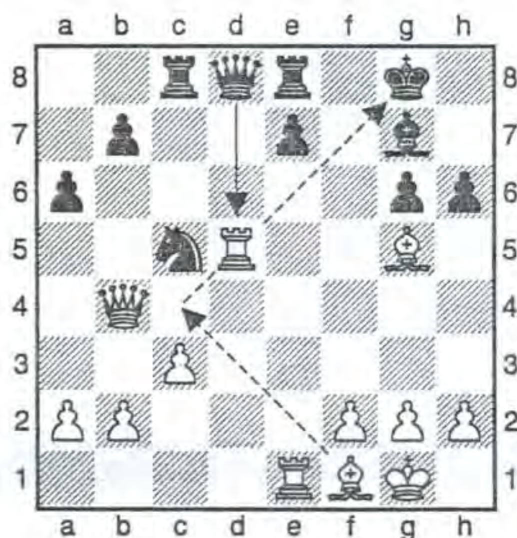
En estos ejemplos no es obligado, por supuesto, que las negras retomen en "d5" de dama, cayendo así en una mortal clavada de alfil. Rehusar el sacrificio salva la dama, pero como las negras quedan en inferioridad material, la combinación tiene éxito de todos modos.

Posición típica para clavar la dama



1a) Juegan blancas

Con la continuación 1.♘xd5 ♘xd5 2.♖xd5 *(1b)* - atacando a la dama negra - las blancas ganan un peón.



1b) Juegan negras

Si las negras capturan la torre con 2...♕xd5, seguiría 3.♗c4. La dama negra se pierde por la clavada.



2) Juegan blancas

1.♗c4! es una bonita forma de ganar la dama negra: 1...♘xc4 2.♕xd5, o bien 1...♕xc4 2.♖xc4.



3) Juegan blancas

1.♖xd5 explota una clavada del peón "c" negro (1...cxd5 2.♕xd7), así como la clavada sobre la diagonal (1...♕xd5 2.♗c4).



4) Juegan negras

Vale la pena observar este útil método para cambiar damas. Las negras salen de sus problemas con 1...♕xd4+ 2.♕xd4 ♗c5.



5) Juegan negras

Tres temas en una posición: 1...♖xe3! (atracción) 2.♕xe3 d4! (tenedor de peón y atracción) 3.♕xd4 ♗c5 (clavando la dama). Soberbio.

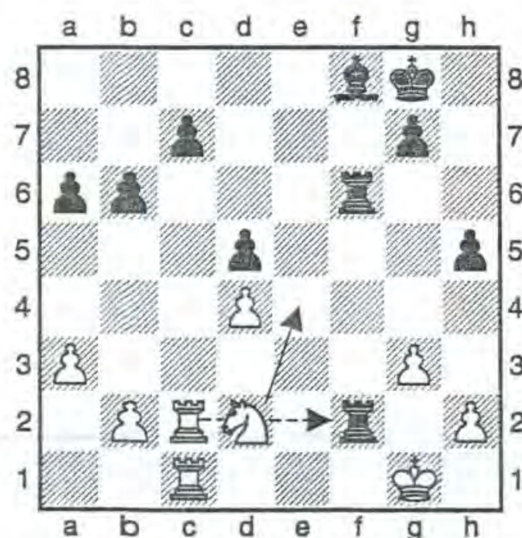
Truco táctico 19

La jugada intermedia

Una expresión descafeinada para un truco brillante

Una *jugada intermedia* es una jugada forzosa - y a menudo inesperada - que se efectúa en medio de una secuencia táctica. Suele producirse durante una serie de cambios de piezas. En lugar de realizar una captura rutinaria (aparentemente obligatoria), uno de los bandos intercala una jugada intermedia, normalmente jaque o captura, que le resulta favorable.

Ejemplo típico de jugada intermedia



1a) Juegan blancas

La sorprendente 1.♘e4! (basada en que si 1...dxe4, 2.♖xf2) es un tenedor. Las negras cambian torres con 1...♖xc2 *(1b)*, con idea de retomar el caballo a continuación.



1b) Juegan blancas

Antes de retomar la torre (de "c2"), las blancas insertan la jugada intermedia 2.♘xf6+. Después de 2...gxf6 3.♖xc2, las blancas han ganado una torre por un alfil.



2a) Juegan negras

Muchas jugadas intermedias tienen relación con un ataque descubierto. A 1...♘xe5!, las blancas deben atender a su dama atacada, por ejemplo, con 2.♕xd8 *(2b)*.



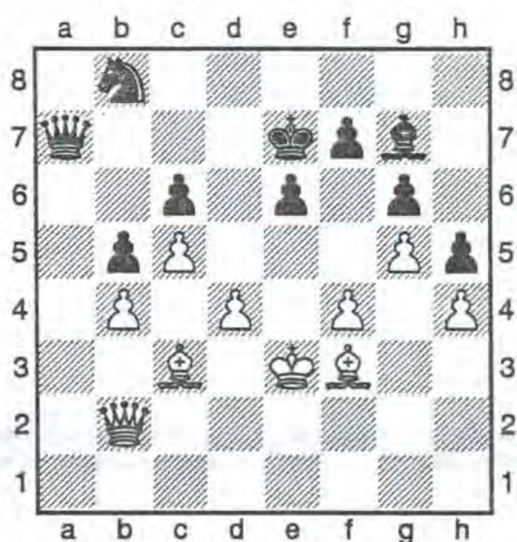
2b) Juegan negras

Antes de retomar en "d8", las negras intercalan la intermedia 2... ♘xf3+. Después de 3.gxf3 ♖xd8, las negras han ganado un peón.



3) Juegan blancas

Después de 1.♖c4! ♖xc4, las blancas no capturan de inmediato en "c4", sino que intercalan 2.♖xd7+ ♔e8 3.bxc4, ganando pieza.



4) Juegan blancas

1.d5! ♗xc3 2.d6+ es una jugada intermedia para lograr ventaja posicional. Después de 2...♔d7 3.♕xc3, las blancas han creado un poderoso peón pasado en "d6".

Truco táctico 20

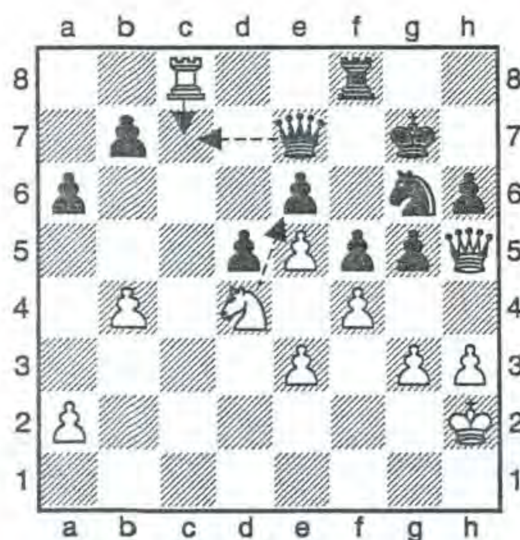
Más tenedores de caballo

Varios temas a la carta

En partidas entre jugadores expertos, no es muy probable que uno de ellos cometa el burdo error de permitir un tenedor de caballo. La clave para crear un eficaz tenedor de caballo es utilizar otros temas en la combinación, como clavadas y sacrificios.

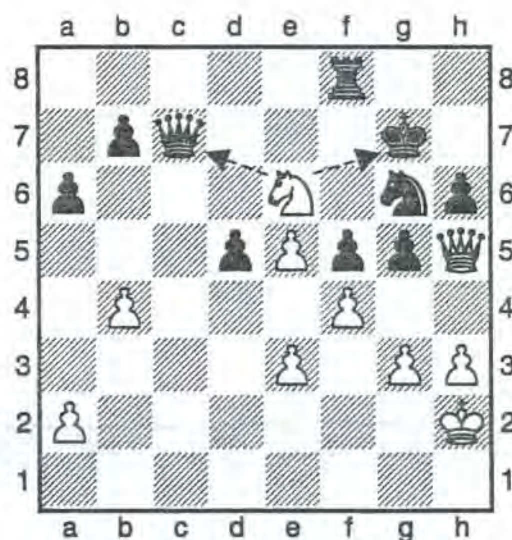
Los sacrificios de atracción pueden ser muy efectivos para atraer las piezas mayores contrarias a casillas vulnerables a un doble de caballo. Esto es especialmente cierto cuando el rey enemigo es una de esas piezas.

Típico tenedor de caballo, relacionado con una atracción



1a) Juegan blancas

1.♖c7! es un sacrificio para obligar a la dama negra a situarse en una casilla fatal. Después de 1...♕xc7, las blancas disponen del demoledor jaque "a toda la familia": 2.♘xe6+ *(1b)*.



1b) Juegan negras

Las negras tienen rey, dama y torre atacados a la vez por el caballo blanco. Como su rey debe salir del jaque, pierden la dama.



2) Juegan negras

Con 1...♘d2, que podría omitirse fácilmente, las negras explotan la clavada para crear un tenedor. Después de 2.♕d3 ♗xe3+ 3.♕xe3 ♘xf1, las negras han ganado torre por caballo.



3) Juegan negras

1...♘b4 gana material, ya que la torre atacada de "a2" sólo tiene una casilla de retirada. 2.♖a1 ♘c2, con ataque a ambas torres.



4a) Juegan negras

Esta elegante combinación fue jugada por el excampeón mundial Boris Spassky en 2002: 1...♘d5! 2.♖xa3 ♘xc3 *(4b)*.



4b) Juegan blancas

Maravilloso: ambas torres blancas están atacadas por el tenedor de caballo. Las blancas pierden una torre entera y quedan con pieza menos.

Truco táctico 21

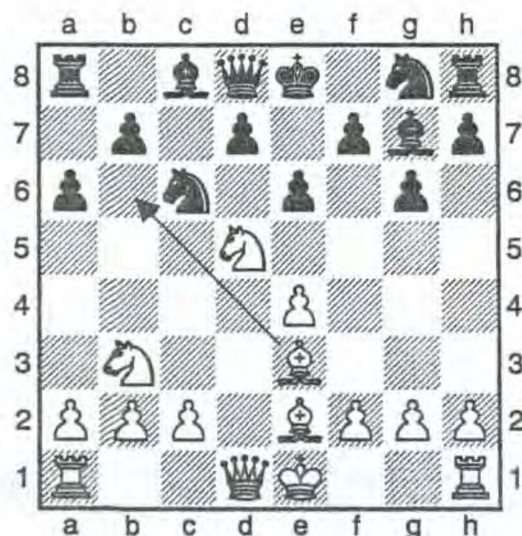
El rey y el tenedor de caballo

Una desagradable sorpresa en "c7"

Los jugadores inexpertos a menudo caen en esta trampa. Se produce cuando las negras se han retrasado en enrocar y un caballo blanco puede alcanzar la casilla "c7". El caballo da jaque al rey (en "e8"), atacando al mismo tiempo la torre de "a8".

A menos que las blancas hayan sacrificado para poder crear este truco táctico, el doble de caballo gana material. Para colmo de males, el rey negro tiene que moverse en respuesta al jaque de caballo, con lo que queda mal situado en el centro.

Posición típica del tenedor de caballo



1a) Juegan blancas

En lugar de retirar de la casilla "d5" el caballo atacado, las blancas contraatacan con 1.♗b6 *(1b)*, amenazando a la dama negra.



1b) Juegan negras

La dama debe jugar (por ejemplo, 1...♕g5 ó 1...♕h4). Las blancas siguen con el tenedor de caballo, 2.♘c7+, ganando la torre de "a8".



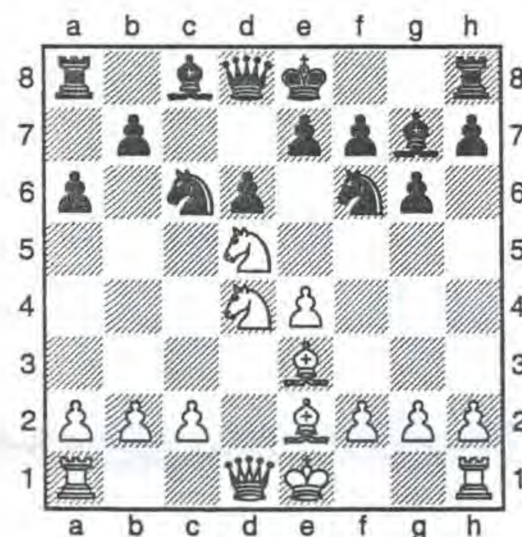
2a) Juegan negras

El avance de peón 1...f5! es antiposicional, pero efectivo. La dama blanca es desviada de la defensa de la casilla "c2". Por ejemplo: 2.♕e2 ♘xc2+ *(2b).*



2b) Juegan blancas

El rey blanco debe salir del jaque. Después de 3.♔d1 ♘xa1, las negras han ganado una torre y un peón, con ventaja decisiva.



3) Juegan blancas

1.♘xc6 bxc6 2.♗b6 provoca el desastre para las negras en plena apertura: 2...♕d7 3.♘c7+, con tenedor sobre rey y torre.



4) Juegan negras

La bien calculada 1...♘xd4! crea un doble ganador de caballo, ...♘c2+, a la jugada siguiente. 2. ♕xa8 permite un ataque de mate: 2...♕d3! 3.♕xc8+ ♔g7.

Truco táctico 22

El doble de dama tras ♗xh7+

Recolección de peones "h"

Es asombrosa la cantidad de víctimas que este truco se cobra cada año. Conviene estar atento a las posiciones en que las blancas tienen la posibilidad de un momentáneo sacrificio de alfil (♗xh7+), obligando a las negras a capturarlo con el rey.

En tales circunstancias, cualquier pieza negra indefensa (por lo general, un alfil o un caballo) se arriesga a sucumbir a un doble de dama, que puede jaquear desde la casilla "h5" o desde alguna otra situada en la diagonal "b1-h7". Normalmente las blancas recuperan la pieza, con la ganancia del peón "h".

Posición típica del sacrificio ♗xh7+ seguido de ♕h5+



1a) Juegan blancas

El desprotegido alfil negro de "e5" permite a las blancas el sacrificio 1.♗xh7+ (si 1.♕h5, las negras se defienden con 1...f5). A 1...♔xh7 sigue 2.♕h5+ *(1b)*.



1b) Juegan negras

Rey y alfil negros están atacados. Después de 2...♔g8 3.♕xe5, las blancas han recuperado la pieza, ganando un peón.





2a) Juegan blancas

Aquí el jaque de dama se produce en la diagonal "b1-h7", después de 1.♗xh7+ ♔xh7 2.♕d3+ *(2b)*.

2b) Juegan negras

Las negras han caído en un ataque doble. Las blancas siguen con 3.♕xd6, recuperando un alfil, con un peón de beneficio.





3) Juegan blancas

En este caso es la casilla "c2" la que se utiliza para el doble. 1.♗xh7+ ♔xh7 2.♕c2+ gana el caballo indefenso de "c6".

4) Juegan blancas

Una versión más elaborada: 1.♗xf6 ♗xf6 2.♗xh7+! ♔xh7 3.♖xd8 ♗xd8 4.♕d3+, recuperando el alfil con ventaja. Por ejemplo: 4...g6 5.♕xd8.

Truco táctico 23

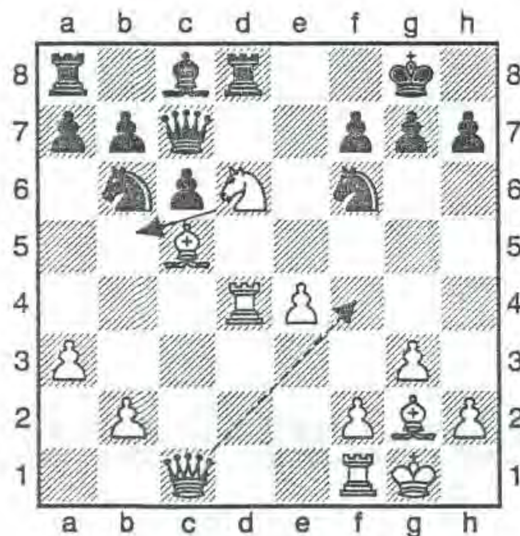
Sacrificios de liberación de líneas

Abriendo paso a la pieza ganadora

A veces se produce una posición en la que una combinación sería posible de no ser porque las piezas propias estorban. Si la combinación potencial es muy fuerte, puede valer la pena que el atacante sacrifique su propia pieza para despejar líneas a las otras piezas.

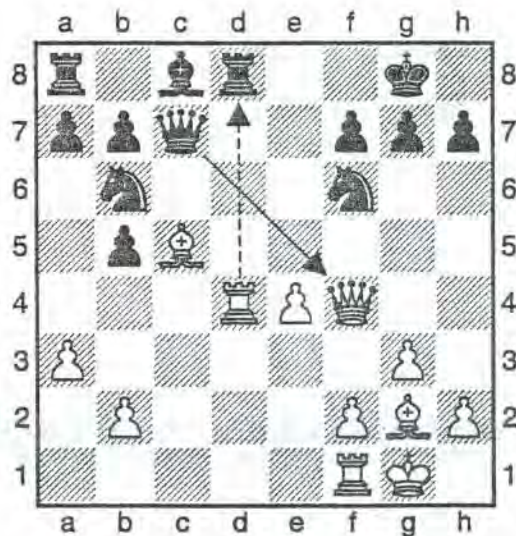
Estos bonitos sacrificios de liberación de líneas pueden pasarle desapercibidos al defensor. La razón es que la jugada inicial suele ser sorprendente, pues no parece relacionada con la combinación. El único propósito de deshacerse de la pieza es que bloquea líneas o casillas para que la combinación se produzca.

Posición típica para un sacrificio de liberación de líneas



1a) Juegan blancas

Si no existiera el caballo blanco de "d6", sería posible una combinación ganadora. Las blancas realizan el sorprendente sacrificio 1.♘b5!! cxb5 2.♕f4 *(1b).*



1b) Juegan negras

La dama negra está sobrecargada (1...♕xf4 2.♖xd8+), y las blancas ganan. El propósito del sacrificio de caballo era despejar la diagonal entre "f4" y "c7", y la columna entre "d4" y "d8".



2a) Juegan negras

El peón "a" negro protege al rey blanco. Las negras se desprenden de él con 1...♖b1+ 2.♖xb1 axb1♕+ 3.♔xb1 *(2b)*.



2b) Juegan negras

Ahora se han abierto líneas de ataque, y el rey blanco está condenado. 1...♖b6+ 2.♔c2 ♖b2+, ganando fácilmente.



3a) Juegan negras

1...b3+! es un excelente sacrificio que también bloquea la defensa de la dama blanca. Después de 2.cxb3, se pone en evidencia la clave: 2...♖a1+! *(3b)*.



3b) Juegan blancas

Este sacrificio de atracción de la torre lleva al mate: 3.♔xa1 ♕xa3+ 4.♔b1 ♕xb2++. Obsérvese cómo el sacrificio inicial de las negras (1...b3+) despejó la diagonal para la dama negra.

Truco táctico 24

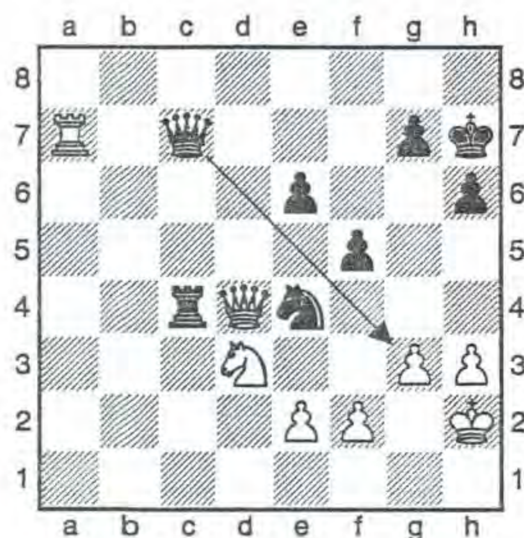
Sacrificios de la pieza *desesperada*

Hay que venderse caro

Un sacrificio *a la desesperada*[1] se produce cuando una pieza o un peón - a punto de ser capturados - infligen el mayor daño posible antes de desaparecer del tablero. Esto puede suceder porque una pieza está encerrada, pero lo normal es que suceda durante una serie de cambios de piezas.

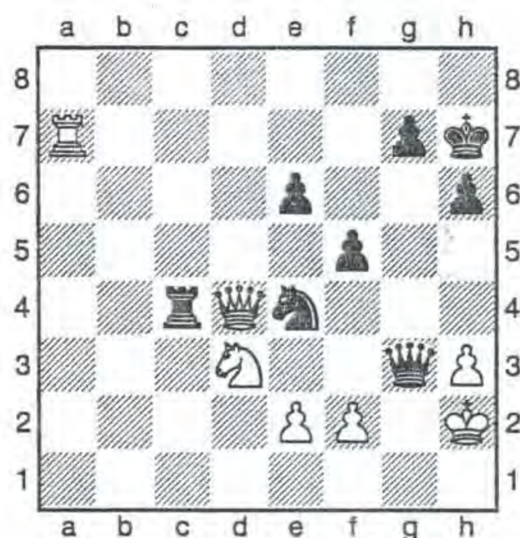
Si es inevitable que una pieza sea cambiada, a veces es posible insertar una sorprendente captura - a menudo con jaque - para ganar material.

Posición típica para un sacrificio *a la desesperada*



1a) Juegan negras

El cambio de damas es inevitable. Pero en lugar de un cambio rutinario (1...♖xd4 2.♖xc7), las negras juegan el sacrificio *desesperado* 1...♕xg3+ *(1b)*.



1b) Juegan blancas

Después de 2.fxg3 ♖xd4, las negras han ganado un peón. Las damas han sido cambiadas, pero la dama negra se ha vendido cara.

[1] Hay una segunda versión de un sacrificio *a la desesperada*, cuando una pieza trata de sacrificarse repetidamente para forzar el ahogado. Este tema puede verse en los *Trucos tácticos* 27-29 (*La torre rabiosa* y *la dama kamikaze*).



2a) Juegan blancas

La combinación 1.♗xh7+ ♔xh7 2.♕xd5 *(2b)* parece ganar un peón para las blancas (ya que si 2...♗xd5 ó 2...♘xd5, sigue la captura 3.♘xc5).



2b) Juegan negras

Sin embargo, 2...♗xf2+! es una útil *desesperada*, ya que el alfil negro de "c5" está perdido de todos modos. Las negras mantienen el equilibrio material: 3.♖xf2 ♘xd5.



3a) Juegan blancas

Aquí se trata de un modesto sacrificio *a la desesperada*. Para que las negras no recuperen el peón con ventaja (con 1...♘xc5), las blancas prosiguen con 1.c6 *(3b).*



3b) Juegan negras

Después de 1...bxc6, la estructura de peones negra se ha debilitado. El peón blanco de "c5" no podía salvarse, así que ha hecho daño, antes de dejar el tablero.

Truco táctico 25

Ahogados

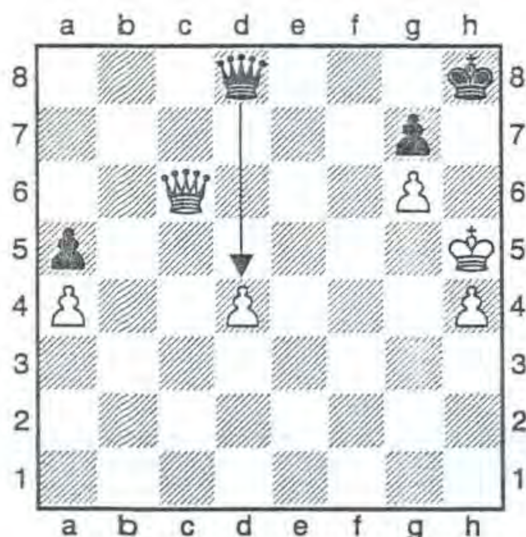
Si te duermes, pierdes... o quizá tablas

El concepto de ahogado puede parecer extraño. Un jugador que está completamente perdido, puede salvar medio punto si consigue quedarse sin jugadas reglamentarias. ¡Escandaloso! Sea o no justo, lo cierto es que el ahogado puede ser, a veces, una forma fantástica de agarrarse a unas tablas.

Los ahogados suelen producirse en finales en los que el material se ha reducido considerablemente. El bando defensor trata de sacrificar una última pieza para alcanzar una posición de ahogado. En muchos casos, este retorcido esquema es previsible, a menos que el oponente se olvide de la posibilidad del ahogado.

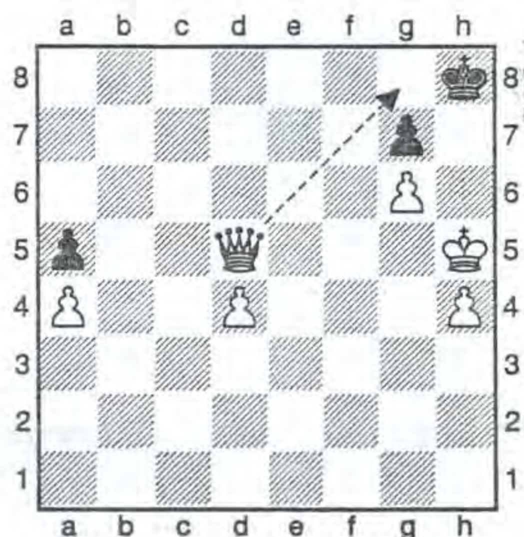
En ocasiones, hay ahogados muy espectaculares que permanecen ocultos hasta que la trampa es inevitable. De modo que, sea cual sea el bando en que te encuentres, ¡alerta ante el ahogado!

Posición típica para un ahogado



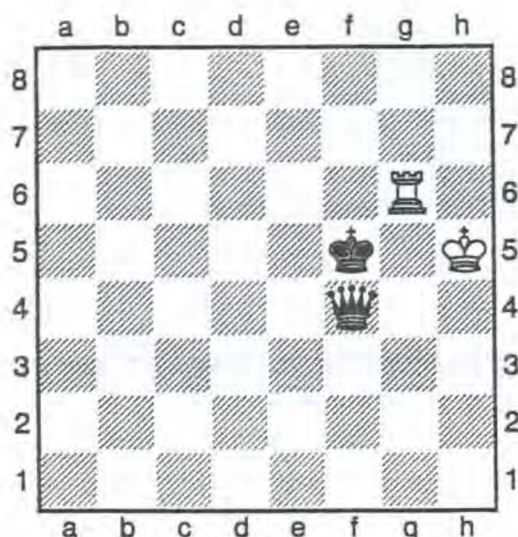
1a) Juegan negras

Con dos peones menos, las negras se encuentran en dificultades. Sigue el inesperado sacrificio de dama 1...♛d5+, forzando 2.♕xd5 *(1b)*.



1b) Juegan negras. Posición de tablas

La dama blanca cubre ahora involuntariamente la casilla "g8", y el rey negro no dispone de jugadas reglamentarias. La partida es tablas por ahogado.



2) Juegan blancas

Con una torre contra la dama, las blancas salvan medio punto con 1.♖f6+. Después de 1...♚xf6, las blancas están ahogadas.



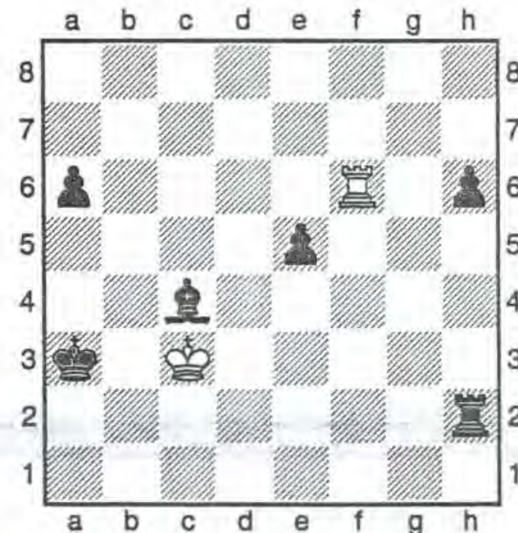
3) Juegan blancas

Un bonito ahogado se materializa después de 1.♖xg4+! ♘xg4. Las blancas no tienen jugadas legales y, al no estar en jaque, la posición es tablas.



4a) Juegan blancas

Una posibilidad oculta. Después de la jugada 1.♘c4+, las negras se equivocaron con 1...♗xc4? *(4b)*, al asumir que las blancas retomarían.



4b) Juegan blancas

¡Grave error! El sacrificio de torre 2.♖xa6+! ♗xa6 dejó ahogado al rey blanco y, por tanto, tablas.

Truco táctico 26

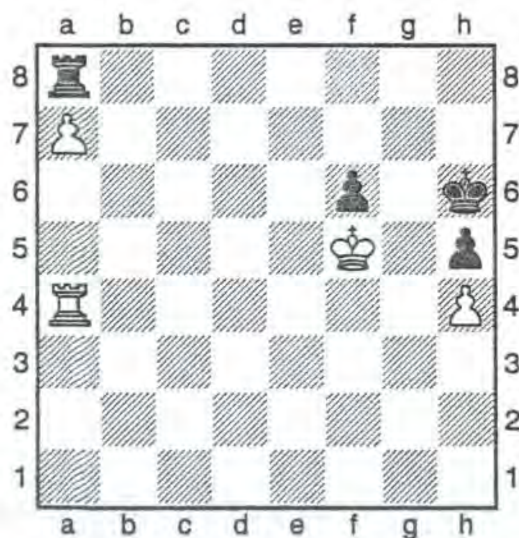
Ahogados en finales de torres

Un timo de medio punto[1]

Hay algunos espectaculares trucos de ahogado que pueden producirse en finales de torres y peones. Por alguna razón, hasta los jugadores más experimentados caen a veces en este peligro. Quizá la omisión no sea exclusiva de los finales de torres, sino que es característica de las posiciones de ahogado en general. Después de toda una partida tratando de ganar material, es fácil olvidar que, de pronto, ¡un bando puede entregar piezas a propósito!

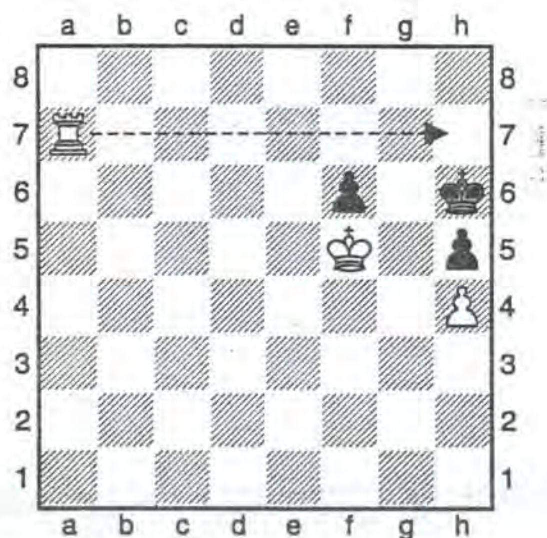
El ahogado habitual de finales de torres se describe en pocas palabras. En una posición inferior, el defensor emplea su torre para capturar un peón defendido. Aunque la torre se pierde, ¡se gana un ahogado!

Posición típica de ahogado en finales de torres



1a) Juegan negras

La captura 1...♜xa7 salva un final perdido, aunque las blancas puedan tomar la torre negra con 2.♖xa7 *(1b)*.



1b) Juegan negras. Posición de tablas.

Aunque las blancas tienen torre de ventaja, la partida es tablas por ahogado. Las negras no están en jaque y no tienen jugada alguna.

[1] Juego de palabras que no puede trasladarse. *Rook* =torre, pero *rook out* es estafar, timar.



2) Juegan blancas

El recurso salvador es 1.♖xa2. Si las negras retoman, 1...♖xa2, la posición es tablas por ahogado.



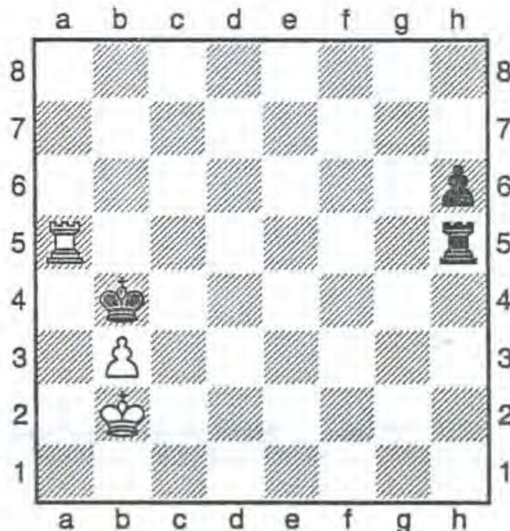
3) Juegan blancas

El peón "f" blanco parece condenado, pero existe un motivo salvador estándar: 1.♖xg5+. Si 1...♔xg5, las blancas están ahogadas.



4a) Juegan negras

Un Gran Maestro de primera fila dejó escapar aquí la oportunidad de hacer tablas con 1...♖xh5!, a pesar de la enfilada 2.♖a5+ ♔b4.



4b) Juegan blancas

La torre negra puede capturarse gratis con 3.♖xh5, pero entonces el rey negro queda ahogado.

Truco táctico 27

La torre rabiosa

Salvación por ahogado gracias a una torre suicida

Una torre que jaquea repetidamente al rey enemigo - aunque pueda ser capturada en cada movimiento - se conoce como *torre rabiosa.* Estas posiciones pueden ser muy divertidas, ya que el rey atacado recorre todo el tablero perseguido por una torre enloquecida.

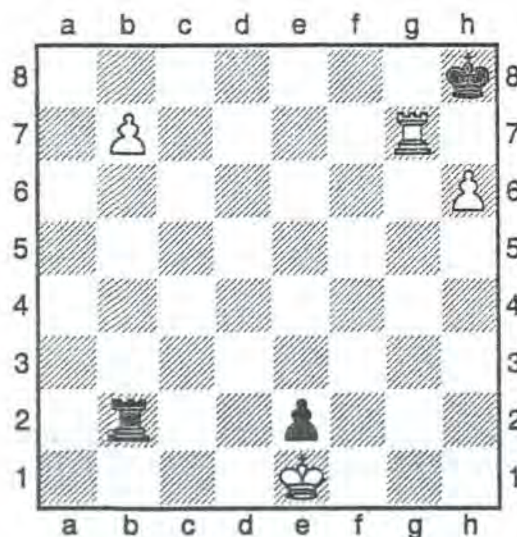
Las posiciones con torre rabiosa se producen en el final cuando:

a) El defensor se contenta con tablas.

b) El defensor se encontraría en ahogado si no tuviese la torre.

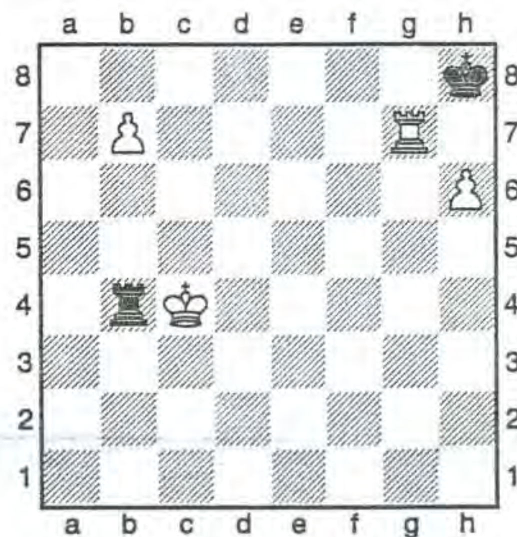
Si la torre puede sacrificarse, se producen tablas por ahogado. Es vital que el rey contrario no pueda escapar de los jaques, y que el esquema de ahogado no sufra alteración al jaquear.

Posición típica de torre rabiosa



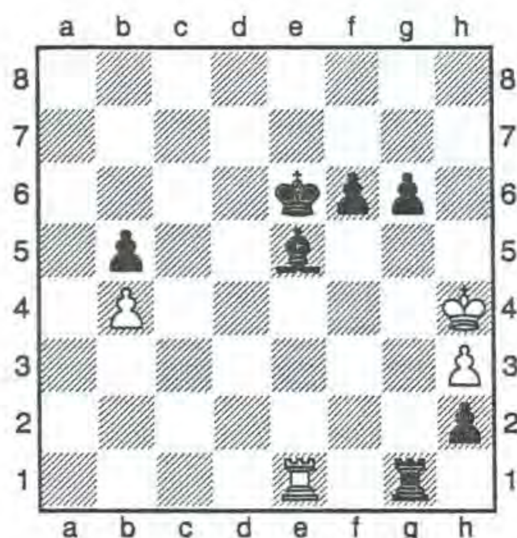
1a) Juegan negras

El rey negro está confinado por la torre blanca de "g7". Las negras sacrifican todo su material con 1...♖b1+ 2.♔xe2 ♖b2+ 3.♔d3 ♖b3+ 4.♔c4 ♖b4+ *(1b).*



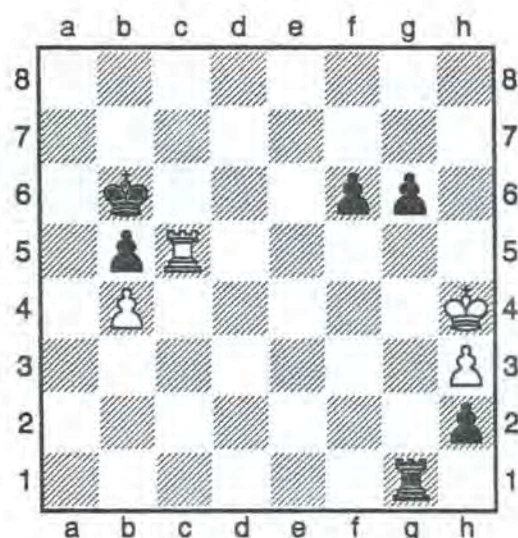
1b) Juegan blancas

Si el rey blanco captura la torre, las negras están ahogadas. Si no lo hace, la torre rabiosa jaqueará a perpetuidad.



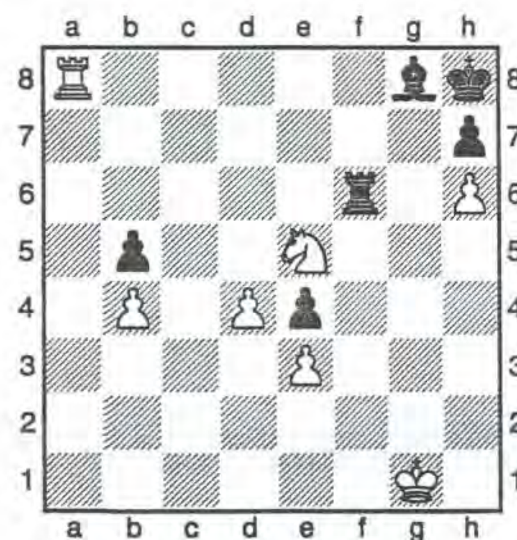
2a) Juegan blancas

1.♖xe5+! salva la partida. Si las negras toman la torre, es ahogado, y si no lo hacen, comienzan los jaques: 1...♔d6 2.♖d5+ ♔c6 3.♖c5+ ♔b6 *(2b)*.



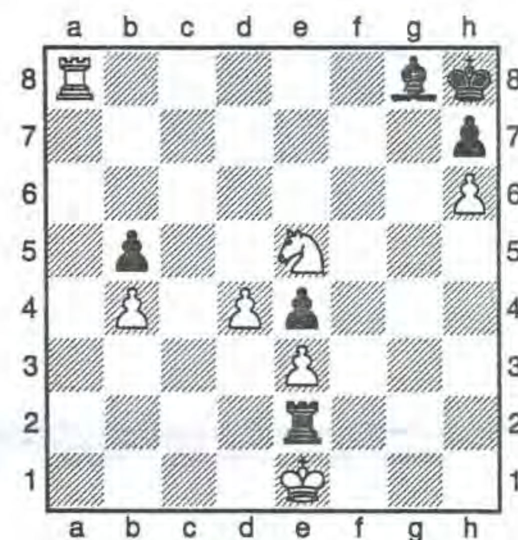
2b) Juegan blancas

4.♖c6+!, tablas. No 4.♖xb5+? ♔c6! 5.♖c5+ ♔d6 6.♖d5+ ♔xd5!, y el peón "b" puede mover, de modo que no hay ahogado.



3a) Juegan negras

En una simultánea contra el Gran Maestro Maurice Ashley, el estudiante de Berkeley Aviv Adler encontró 1...♖f1+! 2.♔g2 ♖g1+ 3.♔f2 ♖g2+ 4.♔e1 ♖e2+ *(3b)*. ¡Un shock para el Gran Maestro!



3b) Juegan blancas

La torre se sacrifica continuamente, pues su captura significa tablas por ahogado. 5.♔d1 ♖d2+ 6.♔c1 ♖c2+ 7.♔b1 ♖b2+ 8.♔a1 ♖b1+! Tablas.

Truco táctico	28

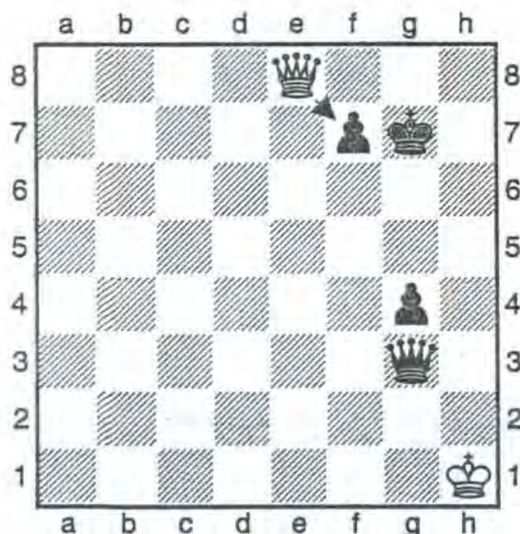
La dama *kamikaze*

El mundo fantástico del ahogado

Este tema es similar al del *Truco táctico* anterior, la *torre rabiosa*. Una vez más, el rey defensor se encuentra en posición de ahogado. Aquí el objetivo es forzar tablas mediante el continuo sacrificio de la dama con jaque. En comparación con una torre, que permite realizar docenas de jaques, la fuerza de la dama significa que el efecto *kamikaze* se consigue mucho antes.

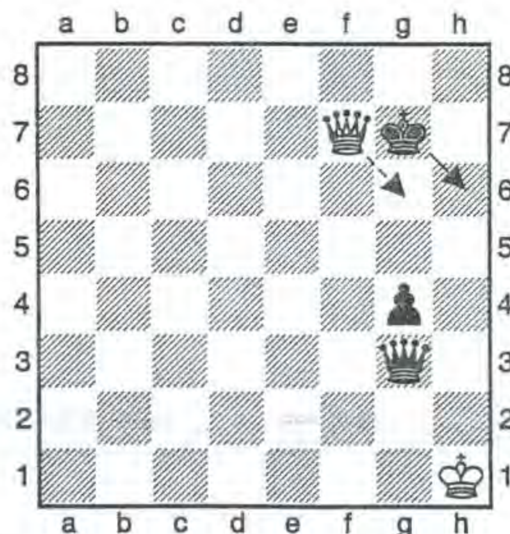
Una dama *kamikaze* puede ser la única y milagrosa posibilidad de salvar la partida en inferioridad abismal. Pero hay que tener mucho cuidado con las casillas en que se jaquea. Es esencial no alterar la formación de ahogado.

Posición típica para una dama *kamikaze*



1a) Juegan blancas

Con dos peones menos, la salvadora de las blancas es la dama negra, mal situada, puesto que ahoga al rey blanco. Para hacer tablas, las blancas sacrifican su dama con 1.♕xf7+ *(1b)*.



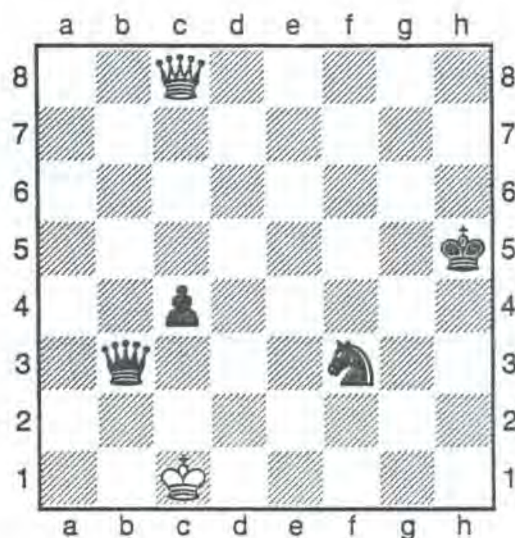
1b) Juegan negras

Las tablas son ahora inevitables, ya que 1...♔xf7 deja a las blancas en situación de ahogado. Si las negras intentan 1...♔h6, las blancas pueden continuar con 2.♕g6+, forzando la captura de la dama.



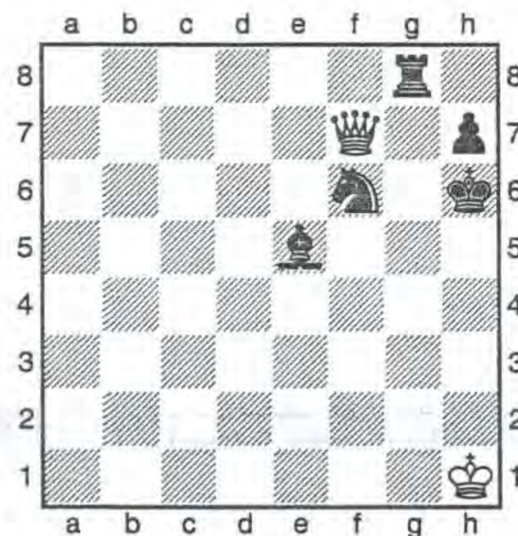
2) Juegan blancas

Las negras (un Gran Maestro) acaban de avanzar su peón a "h3". Este error permite 1.♕g4+ ♔h6 (1...♔xg4 es ahogado) 2.♕h5+, y la dama sigue jaqueando.



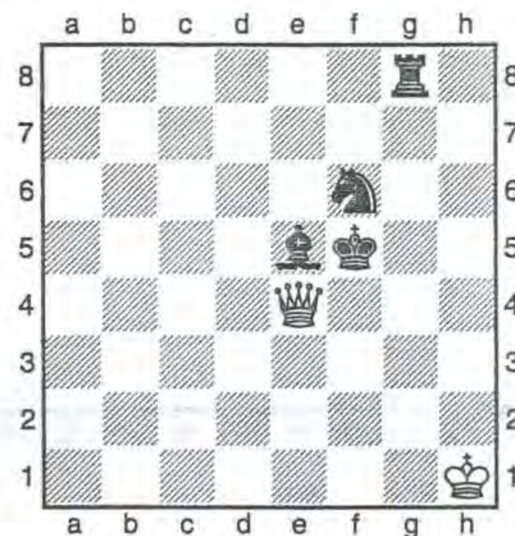
3) Juegan blancas

Otra partida de alto nivel, en la que, sin proponérselo, las negras han creado una posición de ahogado. 1.♕g4+ ♔h6 2.♕g6+ ♔xg6 es tablas, a pesar de dama, caballo y peón de ventaja de las negras.



4a) Juegan blancas

Las blancas deben elegir con cuidado las casillas para el sacrificio *kamikaze* (el ahogado desaparece con 1.♕g6+? ♔xg6, ó 1...hxg6). Por ejemplo: 1.♕xh7+! ♔g5 2.♕h4+ ♔f5 3.♕e4+! *(4b)*.



4b) Juegan negras

Una situación pintoresca. Las negras pueden capturar la dama, lo que significa ahogado, o bien escapar con el rey, enfrentándose al jaque perpetuo: 3...♔e6 4.♕d5+.

Truco táctico 29

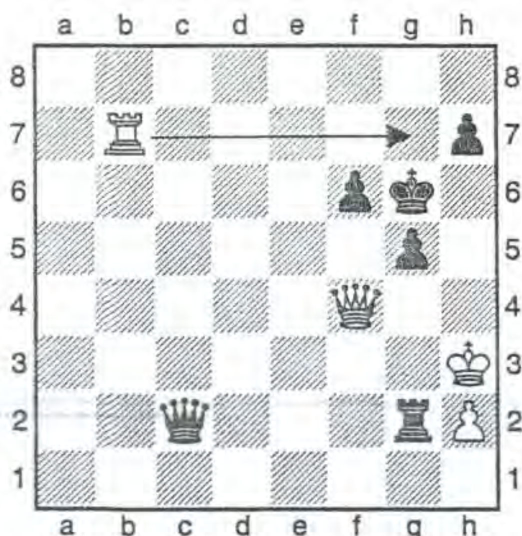
La dama *kamikaze* y la torre rabiosa

Es ajedrez, pero no como el que conocemos

Estás entrando en la zona mágica, en la que las leyes normales del ajedrez no tienen aplicación. A tu alrededor, damas *kamikaze* y torres rabiosas se embarcan en misiones suicidas, y las tablas se producen sin importar las enormes diferencias materiales entre ambos bandos.

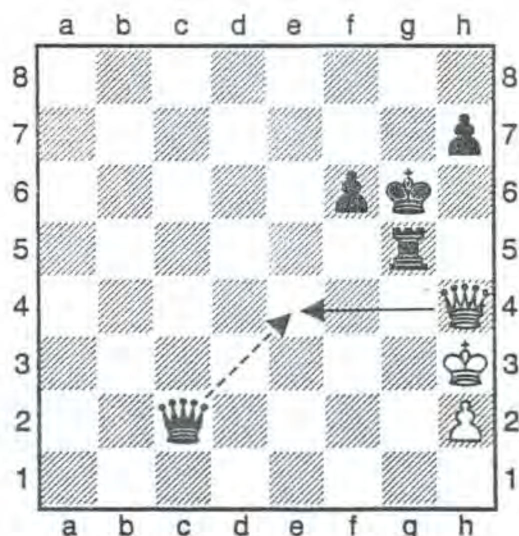
Hay que admitir que las posiciones en que una torre y una dama se sacrifican para forzar el ahogado son excepcionales. Más raras aún son aquéllas en que se entregan la dama y las dos torres. Pero lo que a este tema le falta en cantidad de ejemplos, se gana en calidad. Estas combinaciones siempre son asombrosas.

Posición típica de dama y torre *kamikazes*



1a) Juegan blancas

A 1.♖g7+ (con idea de 1...♔xg7 2.♕xf6+! ♔xf6, ahogado), las negras rehúsan la torre, con 1...♔h5, pero las blancas vuelven a sacrificar: 2.♖xg5+ ♖xg5 3.♕h4+ ♔g6 *(1b)*.



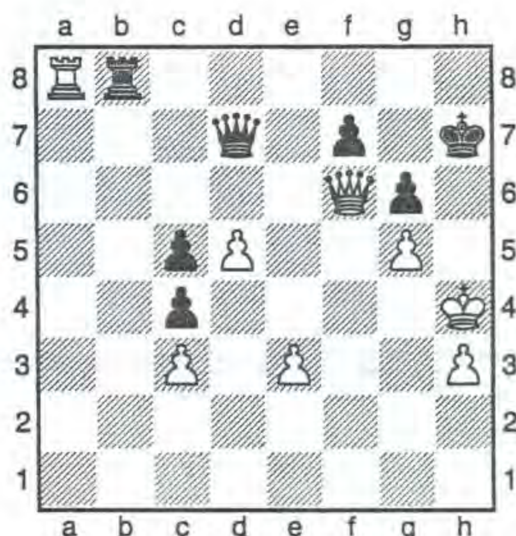
1b) Juegan blancas

Alterar una posición de ahogado - el rey blanco dispone ahora de la casilla de escape "h4" - a menudo es desastroso. Pero con 4.♕e4+! ♕xe4 se consiguen las tablas.



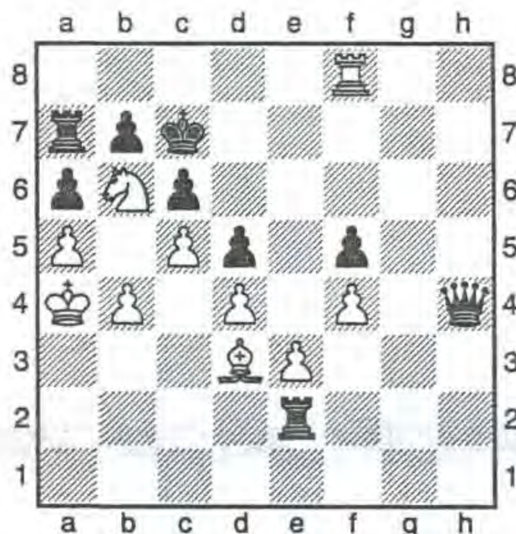
2a) Juegan negras

Para defenderse contra amenazas de mate, las negras sacrifican primero un peón y luego su torre: 1...h4+! 2.♔xh4 ♖b8! *(2b)*.



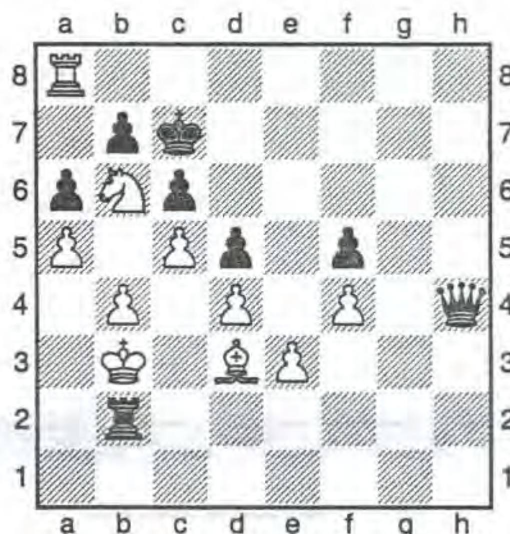
2b) Juegan blancas

Si 3.♖xb8, la dama negra también se entrega. Con 3...♕xh3+ (o también 3...♕g4+) 4.♔xh3, las negras consiguen las ansiadas tablas por ahogado.



3a) Juegan negras

Las negras perdieron esta partida, creyendo que el mate en "c8" era imparable. La defensa salvadora era 1...♖a8!! 2.♖xa8 (2.♘xa8+ ♔d7) 2...♖a2+ 3.♔b3 ♖b2+ *(3b)*.



3b) Juegan blancas

Después de 4.♔xb2 ♕f2+, a las dos torres sacrificadas sigue una dama *kamikaze*: 5.♔b3 ♕b2+ 6.♔xb2, ahogado. Parece ajedrez de otro mundo...

Truco táctico 30

La trampa ♘g5 y ♗xb7

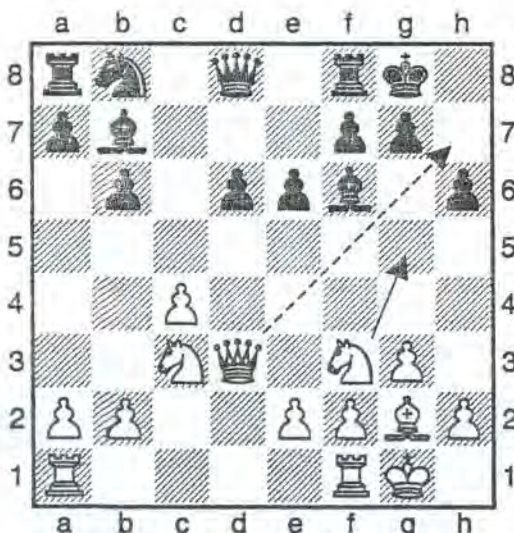
El descubrimiento del siglo

Durante los últimos cien años se han perdido innumerables piezas con esta maniobra. No hace mucho, un Gran Maestro de primera fila cayó en esta versión básica. No diré quién era, pues de hacerlo, Mickey Adams no volvería a hablarme.

La trampa explota un *ataque descubierto* a un alfil negro en "b7". Las blancas juegan ♘g5 en una posición en la que amenazan mate (porque la dama está situada en la diagonal "b1-h7").

No importa que el caballo de "g5" sea capturado. Las blancas toman el alfil negro y, a veces, ganan también la torre negra de "a8".

Posición típica para la trampa ♘g5 y ♗xb7



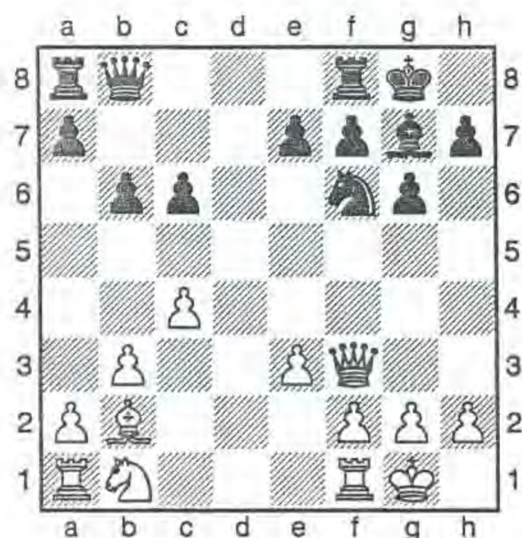
1a) Juegan blancas

El sacrificio 1.♘g5 plantea dos amenazas: un ataque descubierto a "b7" y mate con ♕h7. Para evitar el mate las negras capturan el caballo, con 1...hxg5 *(1b)*.



1b) Juegan blancas

Con 2.♗xb7 las blancas consiguen algo más que un simple cambio de caballo por alfil. La torre negra de "a8" queda cazada, y se ganará en la jugada siguiente.



2) Juegan negras

1...♘g4 gana material. Las blancas deben atender a la amenaza ...♕xh2 mate, pero tras 2.♕xg4 ♗xb2, la torre blanca está atrapada.



3) Juegan blancas

En esta variación menos evidente, con 1.♗xf6 ♗xf6 2.♘g5! ♗xg5 3.♗xb7, las blancas ganan torre por alfil después de 3...♘c6 4.♗xa8.



4) Juegan blancas

Aquí 1.♘g5 gana en el acto (por ejemplo: 1...g6 2.♗xb7). La clave es que si 1...♗xg2, 2.♗xf6! crea la amenaza de mate 3.♕xh7.



5) Juegan negras

Un recurso defensivo: las negras devuelven material con 1...♘e4!?, aunque las blancas mantienen su ventaja con 2.♗xe4 ♗xe4 3.♕xe4 ♕xg5 4.♕xa8.

Truco táctico 31

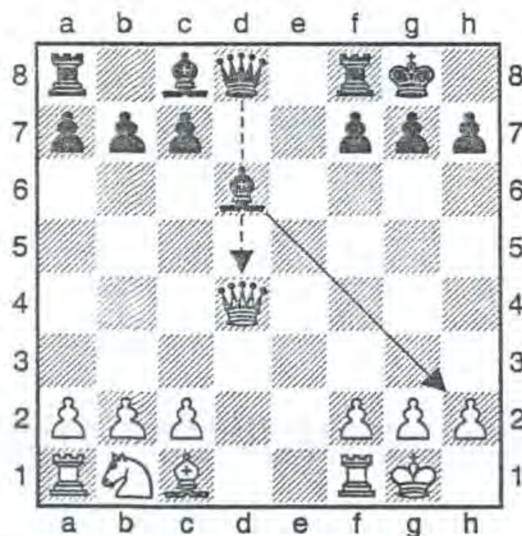
El mortal descubierto en la columna "d"

No te entretengas en "d4"

Esta versión del *ataque descubierto* continúa atrapando almas cándidas que sitúan sus damas en posiciones vulnerables sobre la columna "d".

El esquema es simple: al desplazar un alfil con jaque, se descubre un ataque sobre la expuesta dama enemiga. A menudo esto requiere que el alfil se sacrifique, pero eso no es un inconveniente cuando se gana la dama.

Posición típica para el mortal descubierto en la columna "d"



1a) Juegan negras

El sacrificio de alfil, 1...♝xh2+ *(1b)*, despeja la columna "d", con el consiguiente ataque descubierto sobre la indefensa dama blanca.



1b) Juegan blancas

Puesto que es jaque, las blancas capturan con 2.♔xh2. Después de 2...♛xd4, las negras han ganado la dama por un alfil.



2) Juegan negras

Tomar el peón "d" es un error fatal, pero común: 1...♘xd4? 2.♘xd4 ♕xd4 3.♗b5+!, y las blancas ganan la dama negra en "d4".



3) Juegan blancas

Aquí las blancas explotan el truco para ganar el peón "d", con 1.♘xd5!, puesto que a 1...♕xd5? seguiría 2.♗h7+ ♔xh7 3.♕xd5.



4) Juegan negras

La dama blanca está protegida, pero el desprotegido caballo de "c4" cuesta un peón: 1...♗xh2+! 2.♔xh2 ♕xd4 3.♘xd4 ♗xc4.



5) Juegan blancas

El espectacular sacrificio de torre 1.♖e8+! desvía la pieza que defiende la dama negra. Las blancas ganan después de 1...♖xe8 2.♗xh7+ ♔xh7 3.♕xd5.

Truco táctico 32

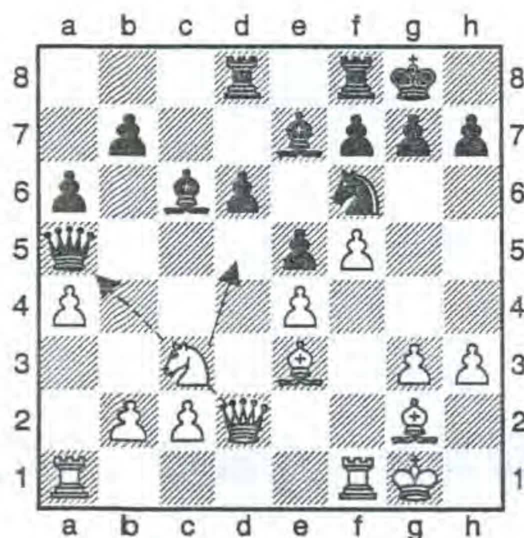
El viejo truco ♘d5 (1)

Ataque en descubierta sobre "a5"

El tema surge cuando la dama negra se ha desarrollado por la casilla "a5", y las blancas tienen su dama en "d2" y un caballo en "c3". En tales posiciones, la jugada ♘d5 de las blancas crea un útil ataque descubierto sobre la dama negra. Ese salto de caballo puede ser posible aunque la casilla "d5" esté bien protegida.

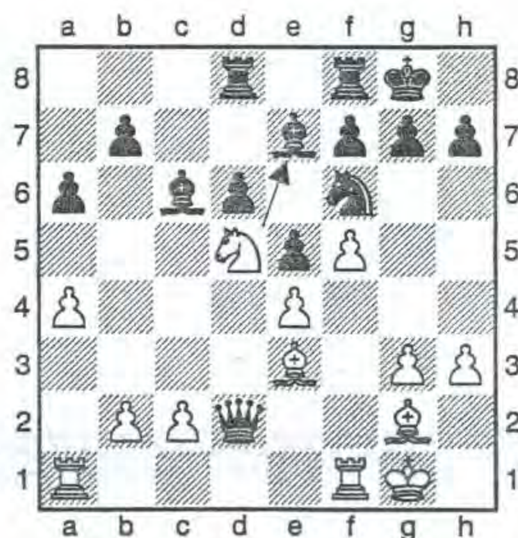
Las blancas están proponiendo un cambio de damas que no banal. Con el rey negro en la casilla "g8", el plan es intercalar una astuta jugada intermedia. El caballo blanco pretende zamparse la pieza indefensa (o peón) de "e7" con jaque.

Posición típica para el ataque descubierto ♘d5



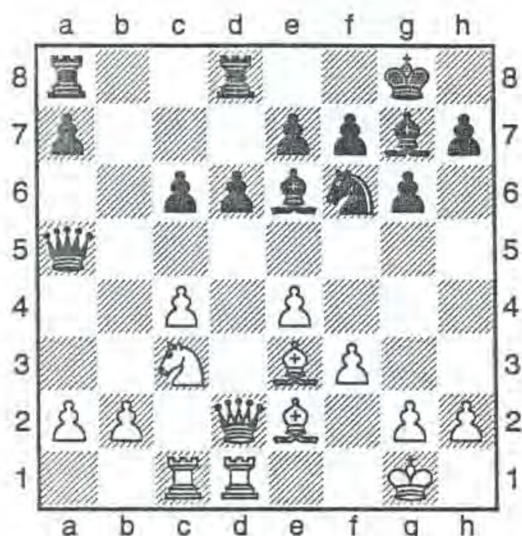
1a) Juegan blancas

1.♘d5 descubre un ataque sobre la dama negra (de su colega blanca). El cambio 1...♕xd2 *(1b)* es forzado, pero ahora viene la jugada intermedia.



1b) Juegan blancas

Las blancas intercalan 2.♘xe7+!, una captura con jaque. Sólo después de 2...♔h8, retomarán las blancas con 3.♗xd2, con un alfil de beneficio.



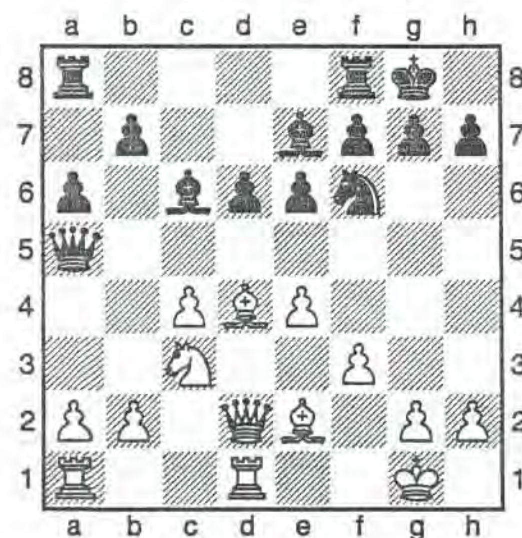
2) Juegan blancas

Aquí es posible 1.♘d5, pero no gana, porque el rey negro tiene acceso a "f8". 1...♕xd2 2.♘xe7+? (2.♘xf6+) 2...♔f8!, y las negras ganarían pieza.



3) Juegan negras

Una versión letal de mate que hay que tener muy en cuenta: 1...♘d4!, y la dama blanca está perdida. Las negras amenazan ...♕xa4, y si 2.♕xd7, 2...♘xe2 es mate.



4a) Juegan blancas

A veces las negras responden a 1.♘d5 con 1...♕d8. No obstante, las blancas suelen lograr ventaja, por ejemplo aquí con 2.♗b6 *(4b)*.



4b) Juegan negras

Después de 2...♕d7 3.♘xe7+ ♕xe7 4.♕xd6, las blancas tienen un peón extra y una posición muy superior.

Truco táctico 33

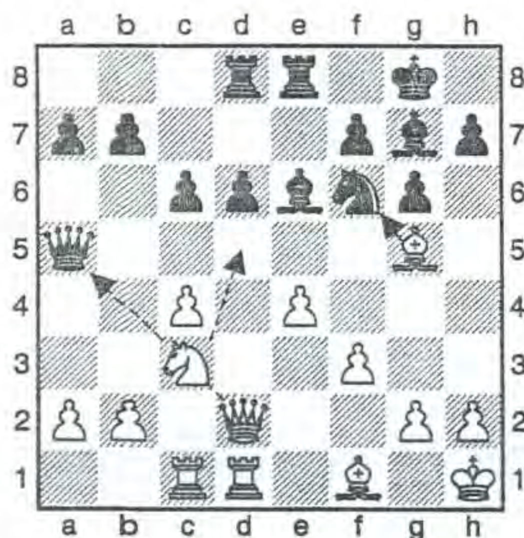
El viejo truco ♘d5 (2)

Versiones más avanzadas

Un ataque descubierto puede hacer posibles jugadas que parecen imposibles. Como en el anterior *Truco táctico*, en éste el caballo blanco salta impunemente a la casilla "d5". El salto puede producirse aunque la casilla esté protegida por piezas y peones enemigos.

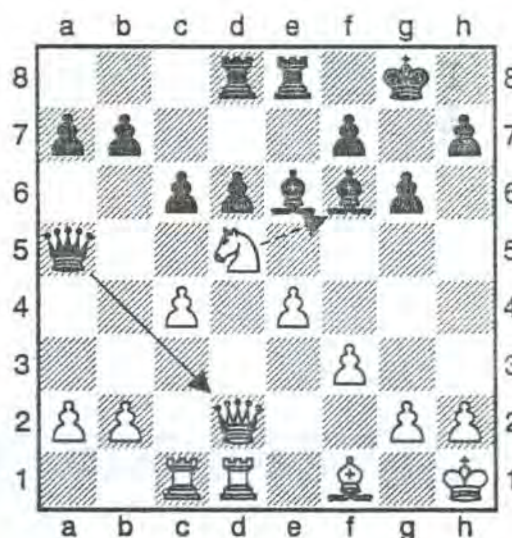
Antes de pensar en capturar el caballo, las negras deben atender a su dama indefensa de "a5". Pero cuando lo hagan será ya demasiado tarde. El caballo blanco plantea una amenaza fortísima que le permite ganar pieza o peón con su jaque intermedio.

Posición típica para el ataque descubierto ♘d5



1a) Juegan blancas

1.♗xf6 ♗xf6 2.♘d5! *(1b)* plantea la amenaza de un jaque intermedio en la casilla "f6". Las negras no tienen tiempo de tomar el caballo, pues la dama está atacada.



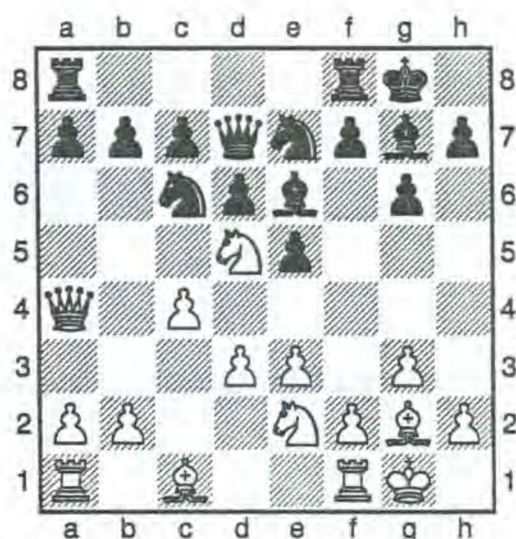
1b) Juegan negras

Después de 2...♕xd2 3.♘xf6+!, las blancas ganan pieza (3...♔h8 4.♖xd2). Nótese que 3...♔g7 falla por la nueva intermedia 4.♘xe8+.



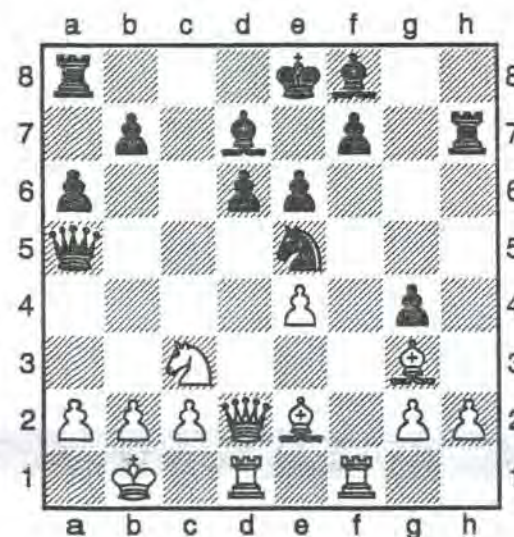
2) Juegan blancas

1.♘xd5! resuelve la cuestión (si 1...♕xd2, 2.♘xe7+). Es muy estética la línea 1...♕xd5 2.♗c4, clavando la dama negra.



3) Juegan negras

En esta versión rutinaria, las negras sólo quieren liberar su juego: 1...♘xd5! 2.cxd5 ♘d4! 3.♕d1 ♘xe2+ 4.♕xe2 ♗h3.



4a) Juegan blancas

En la partida de alto nivel Firman–Galliamova, Moscú 2002, las blancas siguieron con 1.♘d5! ♕xd2 2.♘f6+ ♔e7 3.♖xd2 *(4b)*.



4b) Juegan negras

¡No hay defensa! Las blancas disponen de dos fuertes amenazas: 4.♘xh7 y 4.♗xe5 dxe5 5.♖xd7++.

Truco táctico 34

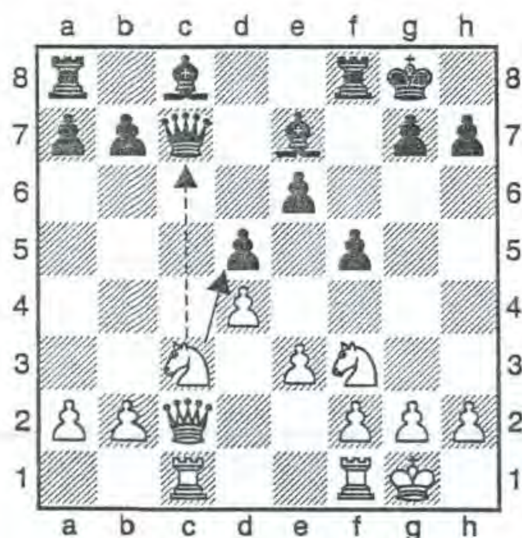
El viejo truco ♘d5 (3)

Peones centrales gratis

En esta trampa intervienen principios similares a los dos *Trucos tácticos* anteriores, pero aquí las damas contrarias están situadas en columnas abiertas. Como antes, el caballo blanco de "c3" mueve, creando un ataque descubierto sobre la dama negra.

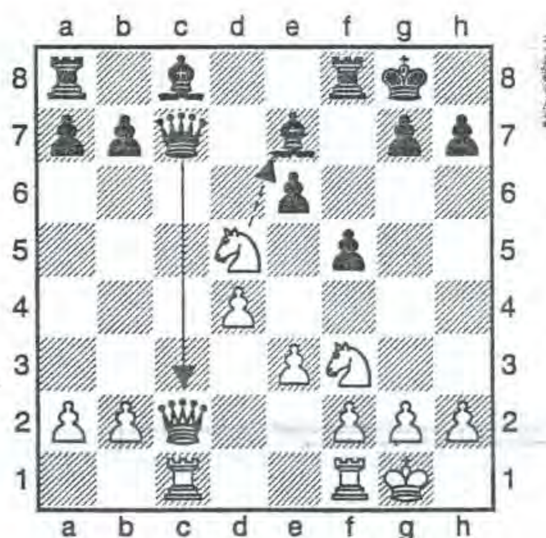
Dicho esto, la forma de actuar es ligeramente distinta. Las blancas suelen explotar el descubierto de caballo para capturar un peón enemigo (en "e4" o "d5") que parece estar bien protegido. Sigue entonces una jugada intermedia para cambiar el caballo y, por último, se retomará la dama.

Posición típica para el ataque descubierto ♘d5



1a) Juegan blancas

La sorprendente captura 1.♘xd5! *(1b)* es posible, dado que las negras deben atender a su dama indefensa (si 1...exd5?, 2.♕xc7).



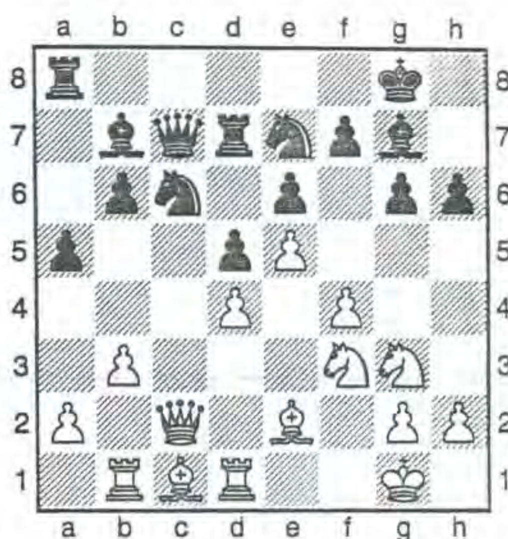
1b) Juegan negras

Después de 1...♛xc2 (con idea de 2.♖xc2 exd5), las blancas siguen con la intermedia 2.♘xe7+. Las negras quedan con peón menos: 2...♚f7 3.♖xc2 ♚xe7.



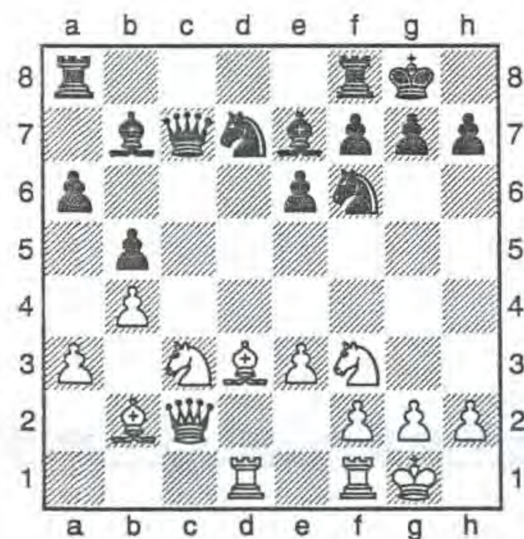
2) Juegan blancas

Este ejemplo (de una partida del Gran Maestro Tony Miles) demuestra cómo ganar un peón gratis: 1.♘xe4! ♕xc2 2.♘xf6+ ♘xf6 3.♘xc2.



3) Juegan negras

Hasta el peón mejor protegido puede ser víctima de una jugada intermedia: 1...♘xe5! 2.♕xc7 ♘xf3+ y misión cumplida.



4a) Juegan blancas

La notable 1.♘d5!! consigue ventaja, aunque las negras respondan 1...♘xd5, defendiendo la dama. Sigue 2.♗xh7+ ♔h8 *(4b)*.



4b) Juegan blancas

Después de 3.♕xc7 ♘xc7 4.♖xd7, la torre en séptima ataca varias piezas, y las blancas quedan con peón de ventaja.

Truco táctico 35

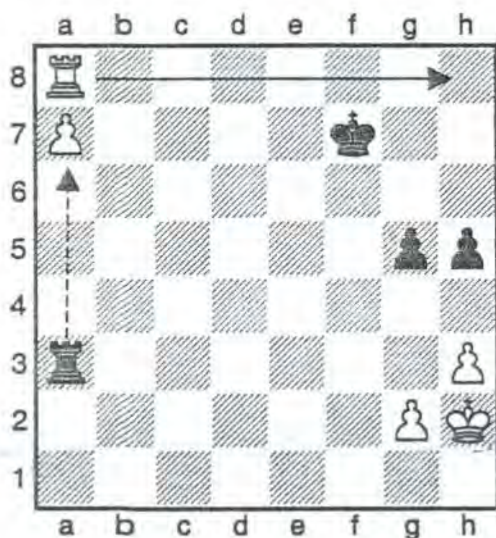
La enfilada en finales de torres

Una sola casilla marca la diferencia

Esta furtiva trampa puede cazar hasta al más curtido maestro. Sucede en finales de torres, cuando un peón blanco se encuentra a punto de coronar y el rey negro está situado en el otro flanco. Las negras asumen que su torre están bien situada detrás del peón pasado, y que todo está bajo control. En realidad, la posición del rey negro es crítica, pues las negras pueden perder al instante.

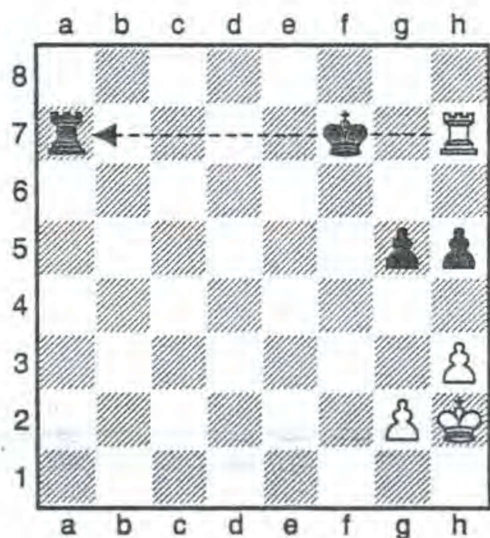
En la versión genérica, las únicas casillas defensivas para el rey negro son "g7" y "h7". El rey negro debe ocupar una de estas casillas cuando las blancas sitúen su peón en séptima, pues de no ser así, las negras perderán. Si el rey se sitúa en otras casillas (por ejemplo: "f7", "e7" o "d7"), las blancas ejecutarán una mortal enfilada.

Posición típica para la enfilada en finales de torres



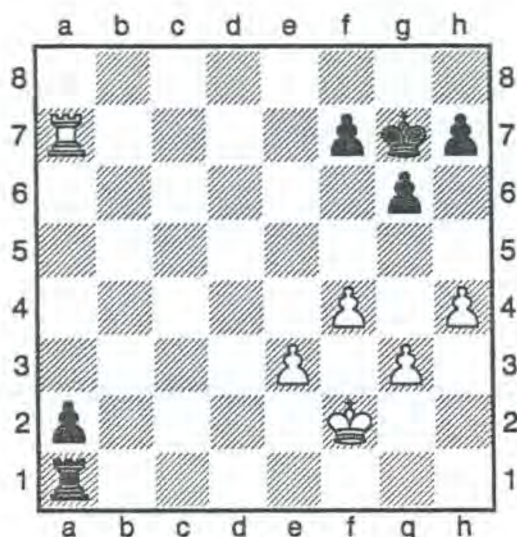
1a) Juegan blancas

El rey negro se encuentra en una casilla errónea. Con 1.♖h8!, las blancas amenazan con coronar el peón (a8♕). Sigue 1...♜xa7 2.♖h7+! *(1b)*.



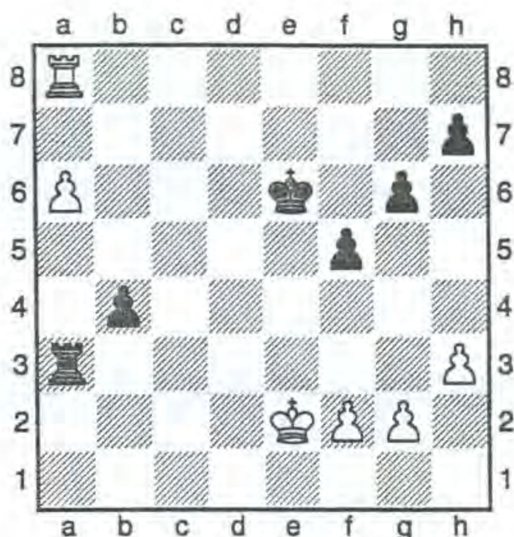
1b) Juegan negras

El peón ha sido capturado, pero ahora rey y torre negros son víctimas de una enfilada. Una vez que el rey negro salga del jaque, las blancas ganarán la torre (3.♖xa7).



2) Juegan blancas

Para defenderse de la enfilada ...♖h1, las blancas deben jugar 1.♔g2, única para hacer tablas. Nótese que 1.♔f3? falla por 1...♖f1+, seguido de 2...a1♕.



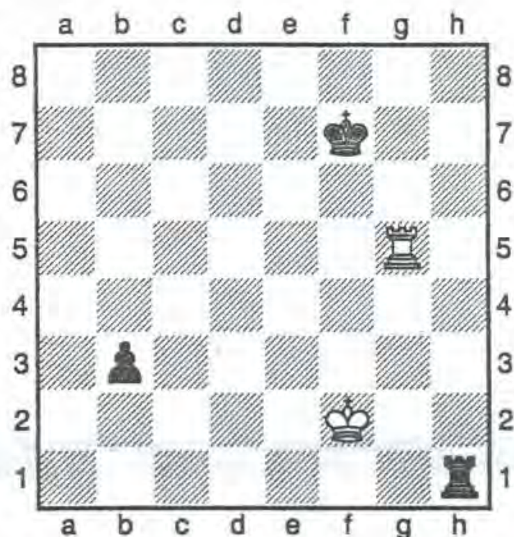
3) Juegan negras

El avance de peón, 1.a7, gana. El rey negro no puede ocultarse de un jaque de torre, pues tanto 1...♔f7, como 1...♔e7 ó 1...♔d7, fallan, por 2.♖h8 y la consiguiente enfilada.



4a) Juegan negras

Posición de la partida Minasian – Navara, Olimpiada de Bled 2002. Si 1...b2, 2.♖g1 hace tablas. Así que las negras jugaron 1...♖h1! *(4b)*, preparando el avance del peón "b".



4b) Juegan blancas

¡Las blancas no tienen defensa! A 2.♖b5 (si 2.♔g2, entonces 2...b2), sigue 2...b2! 3.♖xb2 ♖h2+, con la conocida enfilada a rey y torre blancos.

Truco táctico 36

Jaques perpetuos

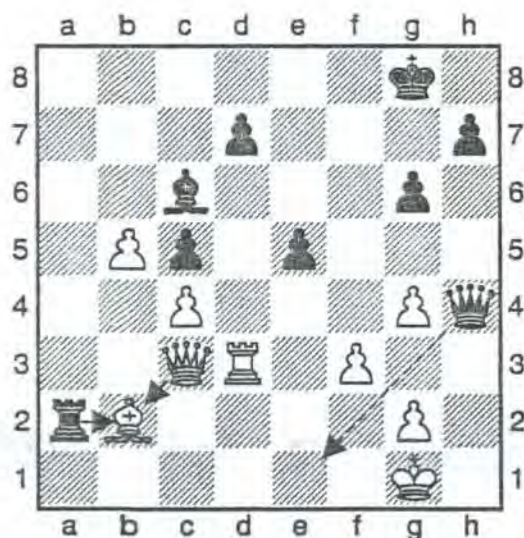
Aferrándose a unas tablas

Unas tablas por jaque perpetuo se producen cuando uno de los bandos jaquea repetidamente al rey enemigo, jugada tras jugada. No es mate, pues el rey siempre puede salir del jaque, pero los jaques son interminables.

Los jugadores expertos utilizan el jaque perpetuo para escapar en posiciones dudosas. Si el rey enemigo puede ser desprovisto de su cobertura de peones, entonces se emplea la fuerza bruta para lograrlo. Otras formas son más sutiles y pueden estar relacionadas con desviaciones o atracciones.

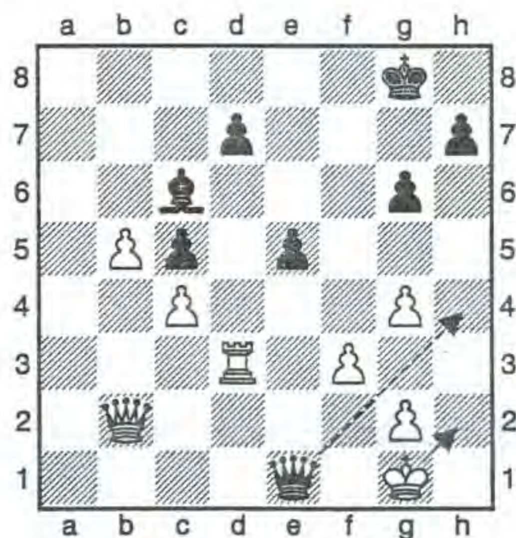
Las damas son magníficas para ejecutar jaques perpetuos, incluso en el medio juego.

Posición típica para un jaque perpetuo



1a) Juegan negras

En una mala posición, las negras desvían a la dama blanca con 1...♖xb2. Después de 2.♕xb2, la dama negra puede penetrar con 2...♕e1+.



1b) Juegan blancas

Hay una casilla de escape para el rey blanco, pero las negras pueden forzar tablas por jaque perpetuo: 3.♔h2 ♕h4+ 4.♔g1 ♕e1+.



2) Juegan blancas

Como su posición no les gustaba, las blancas fuerzan unas tablas con 1.♗xh7+ ♔xh7 2.♕h5+ ♔g8 3.♕xf7+ ♔h7 4.♕h5+ ♔g8, etc.



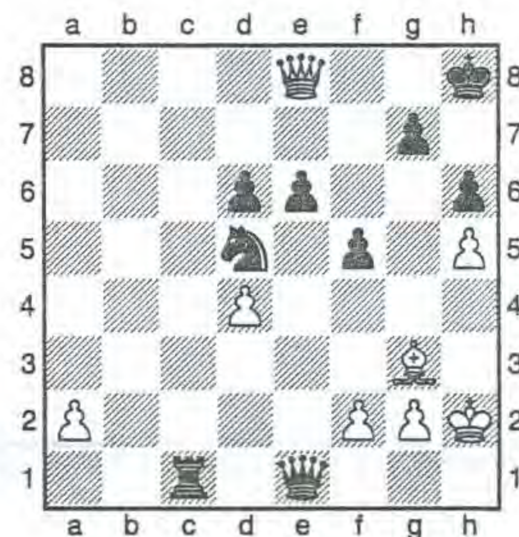
3) Juegan blancas

Dos piezas se sacrifican para eliminar la barrera protectora de peones: 1.♘xg6 hxg6 2.♗xg6 fxg6 3.♕xg6+ ♔h8 4.♕h6+ ♔g8 5.♕g6+, etc.



4a) Juegan blancas

Las cosas están feas para las blancas (se amenaza mate en "h1"), pero el peón de "h5" colabora en la maniobra de salvación: 1.♖h8+! ♔xh8 2.♕e8+ *(4b)*.



4b) Juegan negras

Ahora está clara la idea del sacrificio de la torre blanca: 2...♔h7 3. ♕g6+ ♔g8 4.♕e8+ ♔h7 5.♕g6+, y tablas por jaque perpetuo.

Truco táctico 37

El jaque perpetuo ♕g5-f6

Un sacrificio en "g7" que ya es clásico

Esta maniobra táctica normalmente se efectúa mediante un sacrificio de torre o alfil por el peón de la casilla "g7", a fin de exponer al rey negro. Las negras no suelen tener otra alternativa que aceptar el sacrificio. La dama blanca llega entonces a la casilla "g5" con jaque, y fuerza unas tablas por perpetuo, basculando entre las casillas "g5" y "f6".

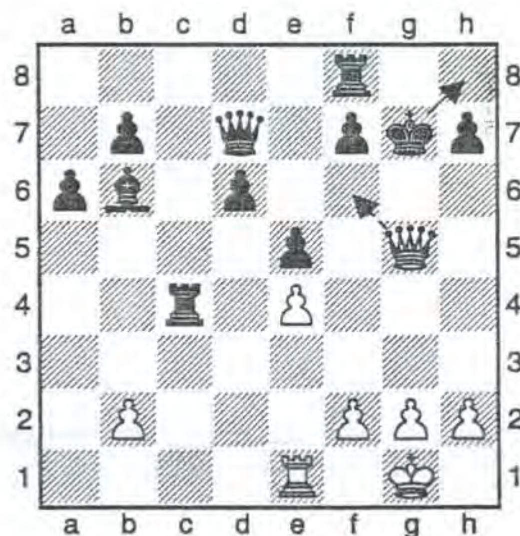
Una clave a observar es que la torre negra debe estar situada en la casilla habitual del enroque, lo que impide que "f8" sea una casilla de escape para el rey negro.

Posición típica para el jaque perpetuo ♕g5-f6



1a) Juegan blancas

Retomar en "b6" dejaría a las blancas con dos peones menos, así que optan por 1.♖xg7+! ♔xg7 (si 1...♔h8, 2.♕h6 gana) 2.♕g5+ *(1 b)*, salvando medio punto.



1b) Juegan negras

A la retirada forzosa 2...♔h8 sigue 3.♕f6+ ♔g8 4.♕g5+. Las blancas fuerzan tablas por jaque perpetuo.



2) Juegan negras

Aquí, el sacrificio de torre gana un caballo a cambio, pero el desenlace es el mismo: 1...♖xg2+ 2.♔xg2 ♕g4+ 3.♔h1 ♕xf3+ 4.♔g1 ♕g4+, tablas.



3) Juegan negras

Un sacrificio de alfil permite a las negras forzar unas felices tablas: 1...♗xg2 2.♔xg2 ♕g4+ 3.♔h1 ♕f3+ 4.♔g1 ♕g4+.



4a) Juegan blancas

El espectacular sacrificio de torre 1.♖d7! fuerza 1...♕xd7 *(4b)*, ya que si 1...♗xd7, 2.♘d5 ♕d6 3.♘xf6, amenazando mate en "h7".



4b) Juegan blancas

Siguen tablas por jaque perpetuo: 2.♕xf6+ ♔g8 3.♕g5+ ♔h8 4.♕f6+. Un maravilloso ejemplo de desviación para conseguir el perpetuo.

Truco táctico 38

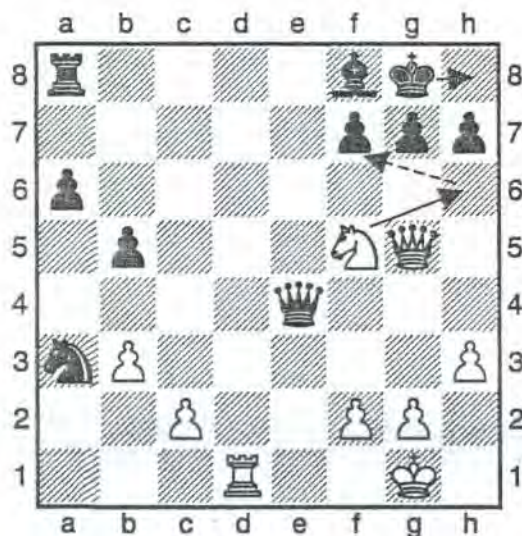
El jaque perpetuo ♘h6-f7

Un caballo acude al rescate...

Esta maniobra de caballo es un método estándar para forzar jaque perpetuo en el medio juego. Sólo implica a dos piezas blancas, normalmente dama y caballo, aunque a veces también se ve la colaboración de torre y caballo, o incluso de alfil y caballo.

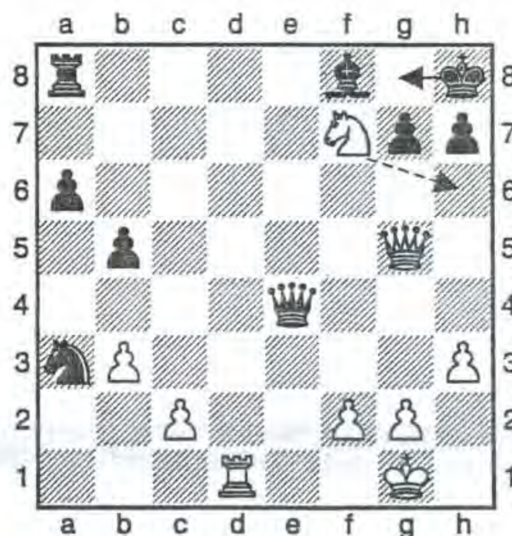
Técnicamente, una partida no es tablas en virtud del jaque perpetuo, sino más bien de la regla de la triple repetición de posiciones. En la competición, existe la regla de que si un jugador se enfrenta por tres veces a la misma posición, pueden reclamarse tablas.

Posición típica para el jaque perpetuo ♘h6-f7



1a) Juegan blancas

Aunque las blancas tienen una pieza menos, la maniobra 1.♘h6+ ♚h8 2.♘xf7+ *(1b)* pone en marcha el tema del jaque perpetuo.



1b) Juegan negras

El rey negro debe regresar, con 2...♚g8, y entonces 3.♘h6+ ♚h8 4.♘f7+ repite movimientos. Tablas por triple repetición de posiciones.



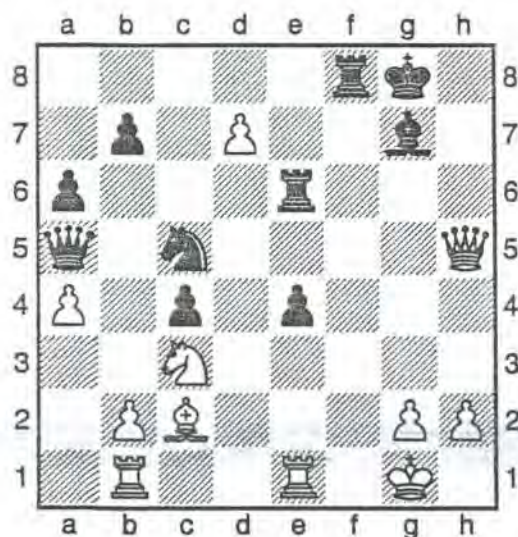
2) Juegan negras

A pesar de haber perdido la dama, las negras consiguen arrancar unas tablas por repetición de jugadas: 1...♘h3+ 2.♔h1 ♘f2+ 3.♔g1 ♘h3+.



3) Juegan blancas

La dama blanca está atacada, pero eso no importa, porque sigue 1.♘f7+ ♔g8 2.♘h6+ (doble jaque). Después de 2...♔h8 3.♘f7+, etc., es tablas por repetición de jugadas.



4a) Juegan negras

En la partida entre los Grandes Maestros Timman y Wedberg, Malmö 2002, las negras forzaron tablas con el sacrificio de dama 1...♘d3 2.♕xa5 ♗d4+ 3.♔h1 *(4b)*.



4b) Juegan negras

Vale la pena tomar nota de esta actuación de alfil y caballo, de la que resulta un jaque perpetuo: 3...♘f2+ 4.♔g1 ♘h3+ 5.♔h1 ♘f2+.

Truco táctico 39

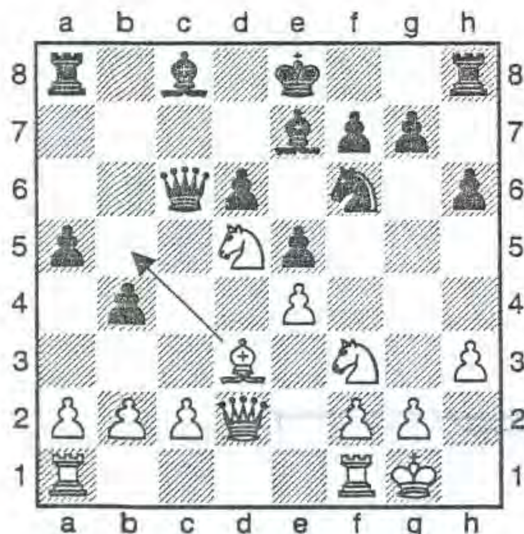
El demoledor mecanismo ♗b5 y ♘c7+ (1)

Una dama en "c6" permite feos trucos

La alarma suena en casi cualquier posición en la que las negras tengan su dama en "c6" y aún no hayan enrocado. Hay muchas razones por las que los jugadores fuertes no desarrollan generalmente su dama a casillas tan expuestas.

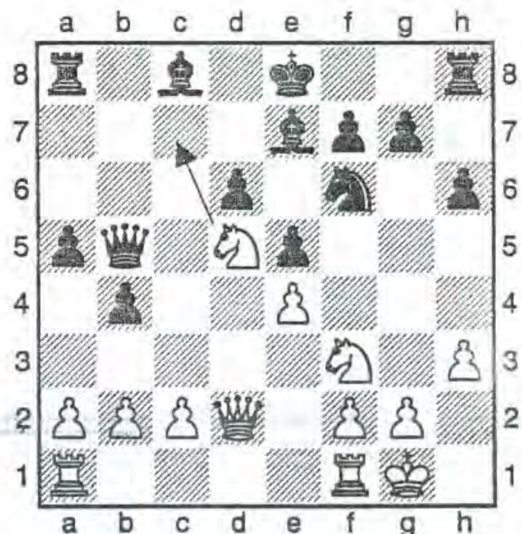
Si las blancas tienen un caballo en "d5", existe una táctica letal ante la que debe permanecerse alerta. Un alfil blanco juega a la casilla "b5" - esté o no protegido el alfil - clavando la dama negra. Se trata de un demoledor *sacrificio de atracción.* Si el alfil es capturado, entonces el caballo da jaque en "c7", con doble sobre rey y dama.

Posición típica para la combinación ♗b5 y ♘c7+



1a) Juegan blancas

Aquí se dan todos los ingredientes para el truco táctico. 1.♗b5 clava la dama negra y fuerza su captura, 1...♕xb5 *(b).*



1b) Juegan blancas

Sigue el tenedor de caballo 2.♘c7+. El rey negro debe jugar, y al turno siguiente, las blancas toman la dama con 3.♘xb5.



2) Juegan negras

El sacrificio de atracción del alfil, 1...♗b4, fuerza 2.♕xb4. Después de 2...♘c2+, las negras ganan por el doble a rey y dama blancos.



3) Juegan blancas

El caballo puede estar situado inicialmente en varias casillas, explotando el mismo principio básico: 1.♗b5 ♕xb5 2.♘d6+.



4a) Juegan blancas

Después de 1.♕f4 (con ataque doble a "g4" y "c7"), parece que las negras pueden defenderse de ambas amenazas con 1...d6 *(4b)*.



4b) Juegan blancas

¡Pero no es así! La demoledora 12.♗b5! gana al instante, pues la dama se pierde, ante un doble de caballo tras 2...♕xb5 3.♘xc7+.

Truco táctico 40

El demoledor mecanismo ♗b5 y ♘c7+ (2)

Tan viejo como el mundo...

La combinación ♘d5+♗b5 (tal y como se ilustró en el *Truco táctico* anterior) puede resultar efectiva, aunque las blancas no claven inmediatamente la dama.

Esto se descubrió hace 170 años - nuestro ejemplo básico procede de un match entre McDonnell y La Bourdonnais -, ¡Londres 1834!

Posición típica para la combinación ♗b5 y ♘c7+



1a) Juegan blancas

La entrega de alfil, 1.♗b5 obliga a la dama negra a dejar indefensa la casilla "c7" tras 1...♕g6 *(1b)*, pues si 1...♕xb5, sigue 2.♘xc7+.



1b) Juegan blancas

El caballo reealiza su salto preferido, 2.♘xc7+. Las blancas ganan material, ya que rey y torre negros son víctimas de un doble.



2a) Juegan blancas

Un ejemplo de cómo ganar tiempos en la apertura. Las blancas juegan 1.♗d3 ♕c6 2.♗b5! *(2b)*, hostigando a la dama negra.



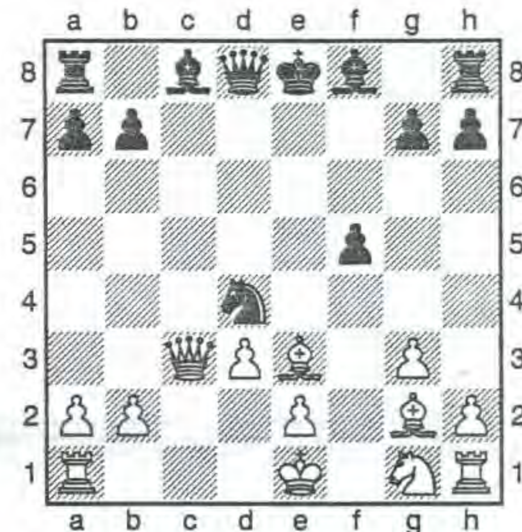
2b) Juegan negras

Para mantener protegida la casilla "c7", las negras juegan 2...♕c2, pero entonces sigue 3.♗a4!, y las blancas ganan.



3a) Juegan negras

En la partida, que siguió 1...♗b4 2.♕c1!, defendiéndose, a las negras se les escapó una preciosa interposición, 1...e3! 2.♗xe3 *(2b)*.



3b) Juegan negras

Las blancas han salvado el alfil, pero el sacrificio de peón de las negras ha hecho su trabajo. 2... ♗b4 3.♕xb4 ♘c2+ gana la dama blanca.

Truco táctico 41

Sacrificio de dama y tenedor de caballo (1)

Con el truco ♕xd5 y ♘c7+

Cuando las blancas tienen un caballo en "b5" en la apertura y las negras aún no han enrocado, a menudo abundan las posibilidades tácticas. El caballo blanco está "tocando" la casilla "c7" con posibles dobles. Hay una combinación típica en la que las blancas ganan material capturando en la casilla "d5".

Este sacrificio a menudo implica entregar la dama blanca. No importa, porque un par de jugadas después, la dama se recupera con intereses.

Posición típica para el truco ♕xd5 y ♘c7+



1a) Juegan blancas

En respuesta al sacrificio temporal de dama, 1.♕xd5, las negras deben retomar, 1...♛xd5 *(1b)*, pues de lo contrario, habrían perdido un caballo a cambio de nada.



1b) Juegan blancas

El caballo da jaque, 2.♘c7+, con doble a rey y dama. El rey negro debe jugar, después de lo cual 3.♘xd5 deja a las blancas con pieza de ventaja.



2) Juegan negras

Con peón menos, las negras parecen estar presionadas, pero 1...♕xd4 salva los muebles, ya que a 2.♕xd4, se contesta con 2...♘xc2+, seguido de 3...♘xd4.



3) Juegan blancas

Las negras han caído en una trampa de apertura: 1.♘e6 ♕d7 (1...♕d6 es lo mismo) 2.♕xd5!, y las blancas ganan, pues a 2...♕xd5, sigue 3.♘xc7+.



4a) Juegan negras

Este bonito ejemplo (contra un rey que ha hecho el enroque) muestra el tema algo enmascarado: 1...♘a3+ 2.♔a1 ♕xd4! *(1b).*



4b) Juegan blancas

Es muy agradable ver cómo el jaque previo de caballo dispone una formación para un doble, que gana un peón: 3.♕xd4 ♘xc2+ 4.♔b1 ♘xd4.

Truco táctico 42

Sacrificio de dama y tenedor de caballo (2)

Con el truco ♕h8+ y ♘f7+

Hay que estar alerta respecto a esta posibilidad táctica, después de enrocar, cuando:

1) Un caballo blanco puede jugar a la casilla "f7".
2) La dama blanca tiene acceso a la casilla "h8".

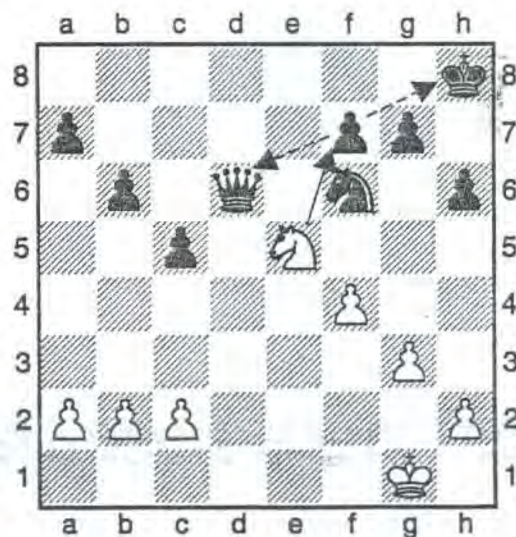
En tales posiciones, si la dama negra se encuentra en una mala casilla (por ejemplo: "d8", "d6" o "e5"), puede ser posible un asombroso sacrificio de dama. La dama blanca puede surgir desde cualquier dirección: por la columna "h", por la octava fila, o, lo que es menos frecuente, por la gran diagonal. Muchos principiantes aprenden esta combinación de la manera más dura: perdiendo una torre a causa de ella.

Posición típica para el truco ♕h8+ y ♘f7+



1a) Juegan blancas

El sacrificio de atracción de la dama 1.♕h8+ atrae el rey negro a una casilla fatídica. La captura 1...♔xh8 *(1b)* es obligada.



1b) Juegan blancas

2.♘xf7+ es un doble a rey y dama negros. A la jugada siguiente, las blancas recuperan la dama mediante 3.♘xd6, con peón de ventaja.



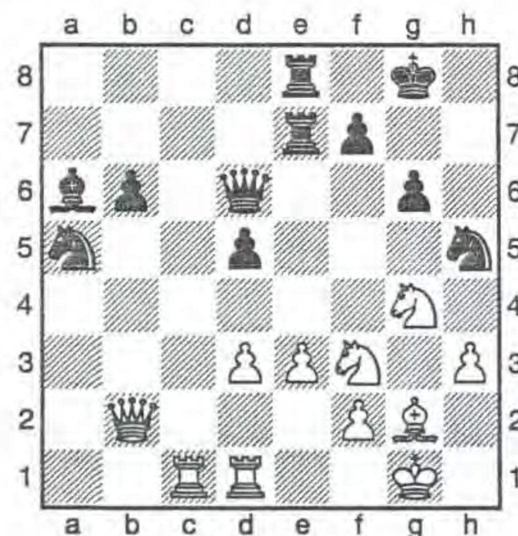


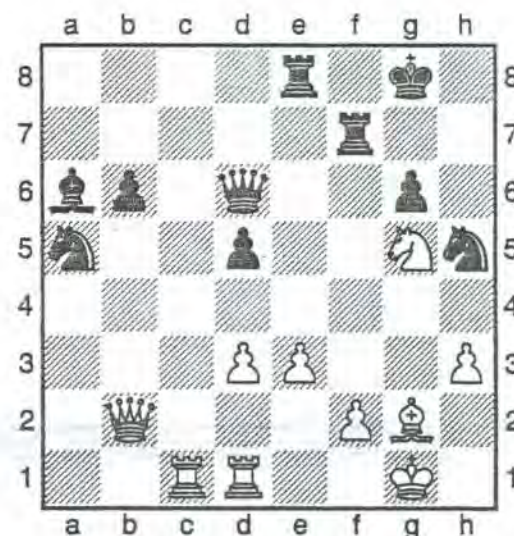
2) Juegan negras

La jugada 1...♖h8? es un típico error de principiante. 2.♕xh8+ ♔xh8 3.♘xf7+, con doble a rey y dama. Las blancas han ganado una torre.

3) Juegan negras

El doble de caballo puede producirse en otras casillas. Aquí el tema permite un cambio de damas favorable: 1...♕h1+ 2.♔xh1 ♘g3+, seguido de 3...♘xe4.





4a) Juegan blancas

Esta profunda combinación comienza con algunos jaques de caballo y un sacrificio: 1.♘h6+ ♔h7 2.♘xf7! ♖xf7 3.♘g5+ ♔g8 *(4b)*.

4b) Juegan blancas

Después de tres jugadas prepararatorias, surge el modelo que conocemos: 4.♕h8+! ♔xh8 5.♘xf7+, seguido de 6.♘xd6, con posición ganadora de las blancas.

Truco táctico 43

Sacrificio de dama y tenedor de caballo (3)

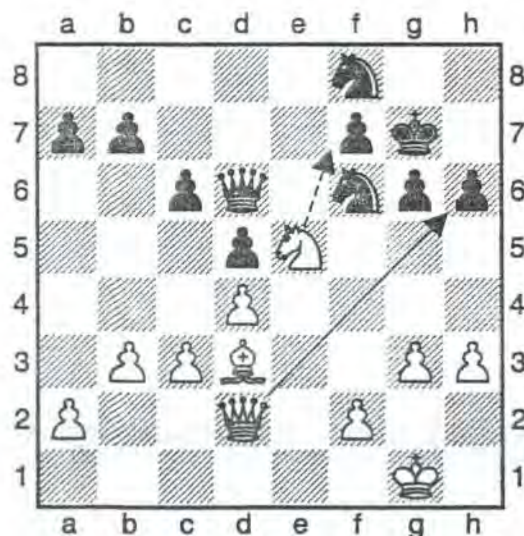
Con el truco ♕h6+ y ♘f7+

Este sacrificio es un pariente cercano de los dos *Trucos tácticos* anteriores, aunque menos habitual y más fácil de omitir.

Aquí la dama blanca se sacrifica en forma de atracción en la casilla "h6". A veces, las negras pueden rehusar el sacrificio, aunque sólo para descubrir que su aceptación es obligatoria cuando la dama vuelve a ofrecerse en la casilla "h8".

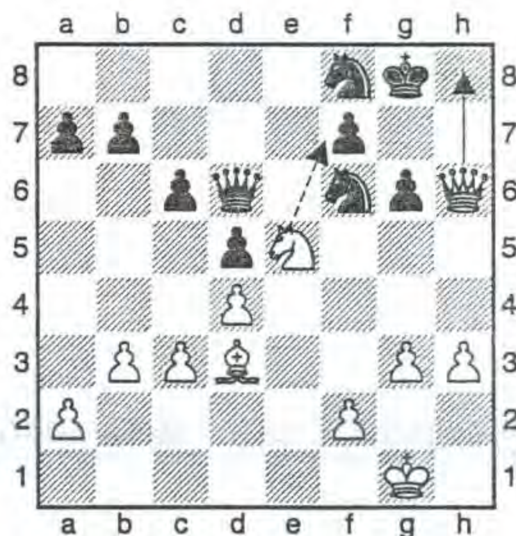
La versión del diagrama 2 es particularmente maligna, porque además de perder dos peones, la víctima queda con ambas torres ensartadas en el tenedor de caballo.

Posición típica para el truco ♕h6+ y ♘f7+



1a) Juegan blancas

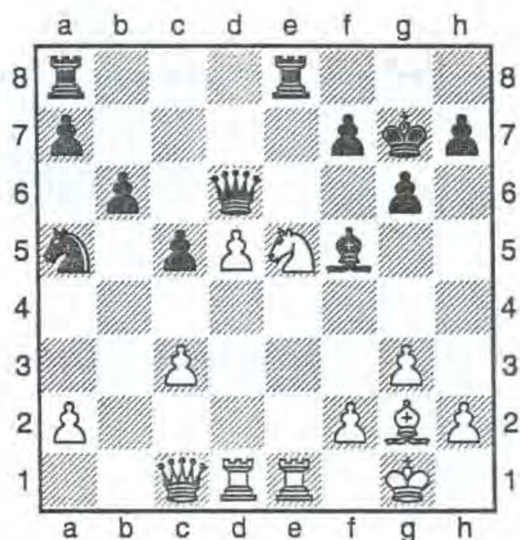
El sacrificio 1.♕xh6+ busca atraer el rey negro (ya que si 1...♔xh6, 2.♘xf7+). Así que las negras rehúsan la dama con 1...♔h8 *(1b)*.



1b) Juegan negras

De nada ha servido: las blancas fuerzan la aceptación del sacrificio con 3.♕h8+! ♔xh8. Con 3.♘xf7+ y 4.♘xd6, las blancas han ganado dos peones.





2) Juegan negras

El Gran Maestro Bent Larsen cayó en esta combinación: 1...♕xh3+ 2.♔xh3 ♘xf2+, seguido de 3...♘xd3, con el humillante doble a ambas torres.

3) Juegan blancas

Aquí, 1.♕h6+ no gana por las buenas, ya que 1...♔g8! evita las pérdidas materiales, y el peón de "h7" impide el jaque en "h8".





4a) Juegan blancas

La limpia 1.♖xf7+ ♖xf7 *(4b)* es, al mismo tiempo, liberación de líneas y sacrificio de atracción. La dama blanca tiene ahora vía libre hacia "h6".

4b) Juegan blancas

El movimiento 2.♕xh6+ gana. A 2...♔g8 (2...♔xh6 3.♘xf7+), 3.♕h8+! ♔xh8 4.♘xf7+, el caballo blanco da un doble decisivo al rey y a la dama.

Truco táctico 44

La combinación ♗h6 y ♘f6+

Habitual con cualquier color

Esta profunda trampa de dos jugadas es un tema habitual de aperturas como la Inglesa (para las blancas) y la Siciliana Cerrada (para las negras). Hay diversas versiones, según que las negras hayan enrocado, y si tienen o no un peón en "h6". Los elementos clave son los siguientes:

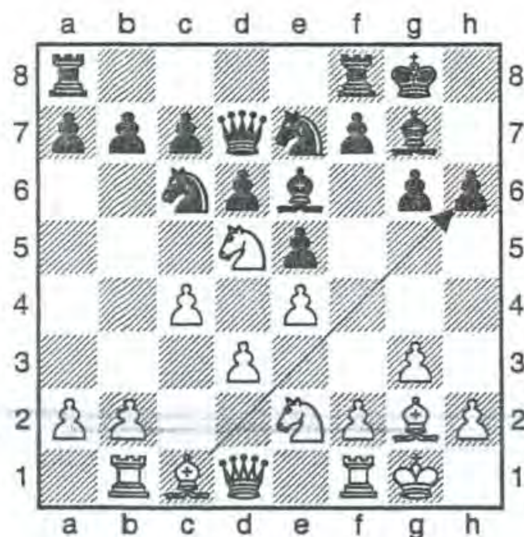
1) Las negras han fianchettado su alfil rey.

2) La dama negra se encuentra en "d7" y el rey negro en "g8" o "e8".

3) Las blancas tienen un caballo en "d5" (o "e4") y un alfil en la diagonal "c1-h6".

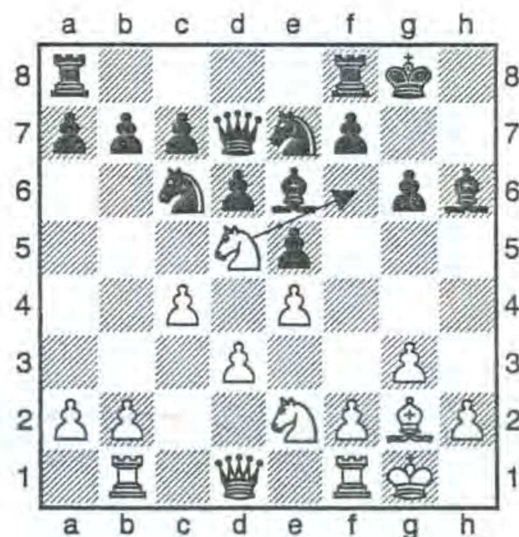
En tales posiciones, es posible que las blancas dispongan del tema ♗h6! La idea es que este sacrificio de alfil no puede aceptarse, debido al doble de caballo en "f6".

Posición típica para la combinación ♗h6 y ♘f6+



1a) Juegan blancas

La captura 1.♗xh6 gana un peón (si 1...♗xd5, ó 1...♘xd5, entonces 2.♗xg7). 1...♗xh6? *(1b)* sería un desastre para las negras.



1b) Juegan blancas

Rey y dama negros caen en el doble de caballo, 2.♘f6+. De modo que las negras no pueden aceptar el sacrificio de alfil, por lo que pierden el peón "h".



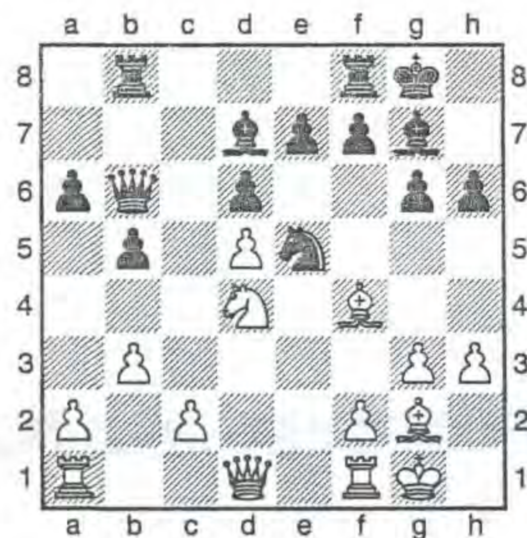
2) Juegan blancas

Con el caballo en "e4", la combinación 1.Bxh6 es más fácil de calcular. No es posible 1...Bxh6, a causa del doble 2.Nf6+.



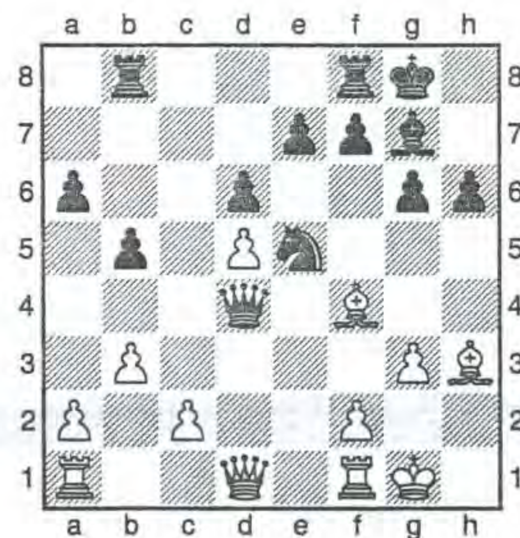
3) Juegan negras

Una versión más terrorífica surge si la víctima no ha enrocado. 1...Bh3! gana torre por alfil, después de 2.0-0 Nxf3+ 3.Bxf3 Bxf1.



4a) Juegan negras

En esta versión más complicada, la dama blanca es atraída a un jaque doble: 1...Bxh3! 2.Bxh3 Qxd4! *(4b)*.



4b) Juegan blancas

Muy imaginativo. Después de 3.Qxd4, sigue 3...Nf3+ 4.Kg2 Nxd4, y las negras han ganado un peón.

Truco táctico 45

Una trampa con "muelle de resorte"

Ida y vuelta con un peón en el bolsillo

Hay un tipo de combinación en el que se produce la captura de un peón bien protegido porque otra pieza queda expuesta al ataque. El tema del "muelle de resorte" se produce cuando - después de que el defensor cambia la pieza atacada - la pieza que ha iniciado la combinación retrocede capturando.

Esta trampa es característica de estructuras de peones resultantes de la Defensa Francesa. Muchos jugadores de bajo nivel caen en ella.

Posición típica para la trampa "muelle de resorte"

1a) Juegan negras

En esta versión básica de la Defensa Francesa, la captura sorpresiva 1...♘xe5! *(1b)* explota el hecho de que el alfil de "b5" está indefenso.

1b) Juegan blancas

Las blancas han perdido un peón. Si 2.♘xe5 (ó 2.dxe5), sigue 2...♗xb5, o bien 2.♗xd7+ ♘xd7, y el caballo retoma saltando hacia atrás.





2) Juegan negras

Los muelles de resorte siguen funcionando en el final: 1...♘xe5 2.♗xd7 (o bien 2.dxe5 ♗xb5) 2.♘xd7, y las negras tienen un peón de ventaja.

3) Juegan negras

El concepto puede rebotar. Aquí 1...♘xe5 2.♘xe5 ♗xb5 3.♕h5 ♖g7 4.♖fe1 les da a las blancas un feroz ataque por el peón.





4a) Juegan negras

El alfil de "g5" está defendido. No obstante, es jugable 1...♘xd5! *(4b)*, cuando las blancas pueden tomar el caballo.

4b) Juegan blancas

No hay una buena respuesta a la descarada captura del peón. Por ejemplo: 2.♗xe7 ♘xe7, o bien 2.♘xd5 ♗xg5 3.♘xg5 ♕xg5.

Truco táctico 46

La combinación ...♘xe4

Hay que controlar los saltos de caballo

El tema de ganar un peón surge en posiciones en que las blancas han desarrollado un alfil por "g5" (que a veces se encuentra en "h4"), presionando sobre el caballo negro de "f6".

Aunque el caballo no está clavado (pues las negras tienen un alfil en "e7"), la jugada ...♘xe4 siempre es un shock. ¿Cómo lograrán las negras capturar el peón "e", que está debidamente protegido? Parece que las blancas pueden cambiar alfiles y luego ganar el caballo de "e4".

La idea de las negras se pone de manifiesto cuando, en lugar de retomar el alfil, intercalan la jugada intermedia ...♘xc3.

Posición típica para la combinación ...♘xe4



1a) Juegan negras

Después de 1...♘xe4 2.♗xe7 (si 2.♘xe4, entonces 2...♗xg5), las negras muestran sus cartas con la jugada intermedia 2...♘xc3! *(1b)*.



1b) Juegan blancas

La dama blanca está atacada, y las negras ganan un peón en todas las líneas: 3.♘xc3 ♘xe7, o bien 3.♗xd8 ♘xd1 4.♖xd1 ♔xd8.



2a) Juegan negras

Un ejemplo típico de la Siciliana: 1...♘xe4 2.♗xe7? (aspirando a más que 2.♘xe4 ♗xg5) 2...♘xc3 3.♗xd8 ♘xd1 4.♗c7 *(2b)*.



2b) Juegan negras

El caballo negro escapa con 4...♘xb2! 5.♗xd6 ♖d8 6.♗a3 ♘a4, y las negras tienen un peón de más.



3a) Juegan negras

Una dama en "d4" también puede ser un objetivo. 1...♘xe4 2.♗xe7 ♘xc3! *(3b)* sigue dando resultado, ya que las negras amenazan un siniestro tenedor en "e2".



3b) Juegan blancas

Las blancas de nuevo pierden un peón. Por ejemplo: 3.♘xc3 ♕xe7. En cambio, 3.♗xd8? ♘xe2+ sería un doble a rey y dama blancos.

Truco táctico 47

Desclavándose con ...♘xe4 (1)

Desclavando y ganando

En muchas posiciones, las blancas sitúan un alfil en "g5", clavando el caballo negro de "f6", en línea con la dama de "d8". Sin embargo, el hecho de que la clavada del caballo parezca tan fuerte, puede jugarles a las blancas una mala pasada. A veces existe la opción de deshacerse de tales clavadas de forma radical, y esta figura nos enseña cómo.

El ejemplo básico se muestra desde el punto de vista de las negras. Por supuesto, hay muchas celadas de apertura (como el mate de Legal[1]) en las que las blancas pueden emplear el tema para ganar.

Es sorprendente lo a menudo que estas combinaciones basadas en ...♘xe4 se producen. Pero es esencial un cálculo preciso, pues podría perderse una pieza (o algo más) a cambio de nada.

Posición típica de la desclavada ...♘xe4



1a) Juegan negras

1...♘xe4 es una desclavada. Las negras ignoran el ataque a su dama. Puesto que 2.dxe4 falla por 2...♕xg5, las blancas capturan, con 2.♗xd8 *(1b)*.



1b) Juegan negras

La réplica 2...♗b4+ es devastadora. Las blancas pueden interponer la dama, 3.♕d2, pero pierden más de una pieza.

---

[1] El famoso mate de Legal se produce tras las jugadas 1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.♗c4 ♗g4 4.♘c3 g6? 5.♘xe5! ♗xd1 6.♗xf7+ ♔e7 7.♘d5++.



2) Juegan blancas

Los sacrificios requieren un cálculo preciso. 1.♘xe5? (pensando sólo en la línea 1...♗xd1 2.♗xf7+) resulta ser un burdo error, tras 1...♘xe5.



3) Juegan negras

Aquí la desclavada se facilita por un jaque descubierto en la columna "e". 1...♘xe4 2.♗xd8 (si 2.♘xe4, entonces 2...♕xg5) 2...♘xc3+, y las negras recuperan la dama.



4a) Juegan negras

Las negras traman una asombrosa combinación con ayuda de un segundo sacrificio de caballo: 1...♘xe4 2.♗xd8 ♘xf3+!! *(4b)*.



4b) Juegan blancas

¡Magia negra! Si 3.gxf3, entonces 3...♗f2+ 4.♔f1 ♗h3++, o bien 3.♔f1 ♘ed2+ 4.♕xd2 (forzado) 4...♘xd2+, y las negras ganan material.

Truco táctico 48	Desclavándose con ...♘xe4 (2) *Peligro para las blancas en la apertura*

Esta desclavada de caballo es frecuente en ciertas aperturas, como la Defensa Siciliana o la Nimzoindia. De modo que volvemos a presentarla desde el punto de vista de las negras.

En el *Truco táctico* anterior, la captura ...♘xe4 era factible debido a posibilidades de jaque o incluso de mate. Aquí veremos versiones en que las negras *explotan la situación expuesta de la dama blanca en "d2" o "c3".*

La combinación puede ser una forma inusual de cambiar damas, y a menudo gana material para las negras, sobre todo si el caballo tomó un peón en "e4". A todos los niveles, se trata de una conquista clásica del punto.

Posición típica para la desclavada ...♘xe4



1a) Juegan negras

1...♘xe4! ataca la dama blanca de "c3", permitiendo un inusual cambio de damas: 2.♗xd8 (si 2.fxe4 ó 2.♘xe4, entonces 2...♕xh4+) 2...♘xc3 *(1b)*.



1b) Juegan blancas

Aunque las blancas tienen la opción de capturar una pieza menor con 3.bxc3, las negras pueden corresponder con 3...♖cxd8. Las negras han ganado un peón.



2) Juegan blancas

1.♘xe5 captura un peón y ataca la dama negra de "d7". 1...♗xd1 2.♘xd7 deja a las blancas con un peón de ventaja.



3) Juegan negras

El tema puede ser útil aun sin ganar material. Las negras liberan su juego restringido con 1...♘e4 2.♗xd8 ♘xd2 3.♘xd2 ♖fxd8.



4a) Juegan negras

Trampa en la Defensa Siciliana. Luego de 1...♘xe4 *(4b)*, un factor clave es que el alfil de "h4" está indefenso (de modo que si 2.♘xe4, entonces 2...♕xh4+).



4b) Juegan blancas

A pesar de las numerosas opciones, las blancas pierden un peón: 2.♗xd8 ♘xd2 3.♘xc6 bxc6, y ahora 4.♔xd2 ♔xd8, ó 4.♗xh4 ♘xf1.

Truco táctico 49

La caza de dama ♗c7

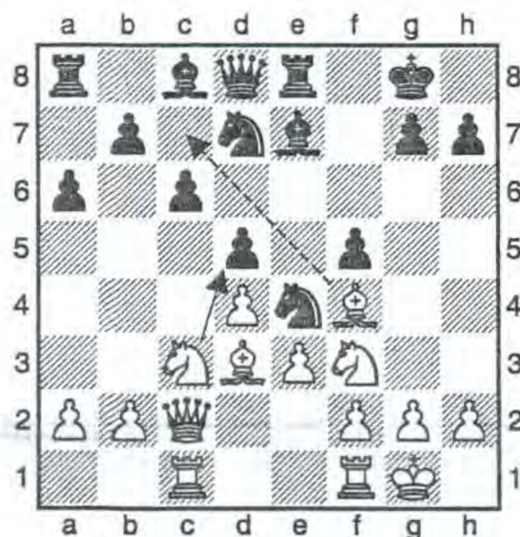
Explota una clavada en la columna "c"

Esta trampa fue una forma muy popular de perder rápidamente, para las negras, durante muchos años. Un ejemplo entre jugadores famosos lo tenemos en la partida Alekhine – Rubinstein, San Remo 1930 (posición 1ª).

El truco explota una forma de clavada en la columna semiabierta "c". Un caballo blanco salta inesperadamente a la casilla "d5" (o "b5"), a menudo capturando un peón. Este sacrificio de caballo es posible porque si la columna "c" se abre, la jugada ♗c7 atrapará la dama negra.

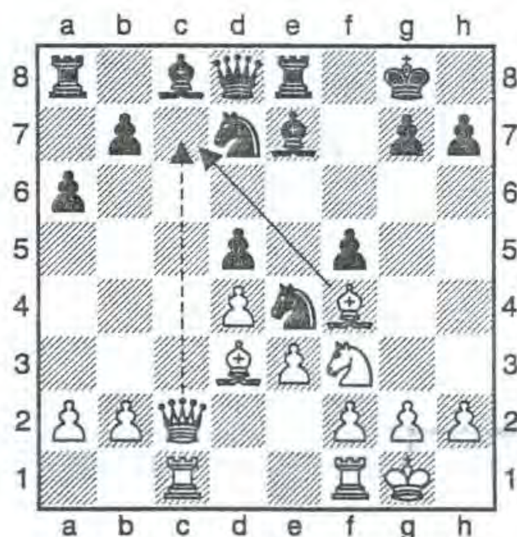
Las negras normalmente rehúsan tomar el caballo, pero el daño ya está hecho. Las blancas obtienen así una posición ganadora.

Posición típica para la caza de dama ♗c7



1a) Juegan blancas

La captura 1.♘xd5! explota astutamente una clavada en la columna "c". Las blancas ganan un peón a cambio de nada, pues 1...cxd5? *(1b)* sería desastroso para las negras.



1b) Juegan blancas

2.♗c7! caza la dama negra, encerrada por sus propias piezas y no tiene casillas de escape. El alfil blanco está defendido, una vez abierta la columna "c".



2) Juegan blancas

Aunque el alfil blanco esté atacado, sigue valiendo 1.♘xd5 ♘xg3 2.♘xe7+! ♛xe7 3.hxg3, y las blancas han ganado un peón.



3) Juegan blancas

Aquí la trampa se plantea a través de la casilla "b5": 1.♘b5!, y las negras pierden material: 1...cxb5 2.♗c7, o bien 1...♖f8 2.♗c7 ♛e8 3.♘d6 ♗xd6 4.♗xd6.



4) Juegan blancas

En esta versión, el Gran Maestro Lajos Portisch tuvo dónde elegir, pues tanto la jugada 1.♘b5, como 1.♘d5, son fuertes.



5) Juegan blancas

Si las blancas no han enrocado, la trampa puede rebotar. 1.♘xb5? falla, pues 1...cxb5 2.♗c7 ♗b4+! libera la casilla de escape "e7" para la dama.

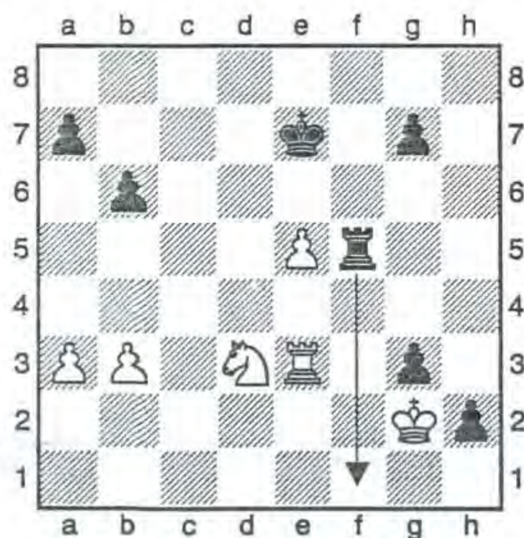
Truco táctico 50

Peones muy avanzados

Elegidos para la gloria

Un peón que alcance la séptima fila abre, invariablemente, una multitud de nuevas opciones tácticas. Como el peón está tan cerca de la casilla de promoción, a veces son posibles los sacrificios más extraordinarios. Después de todo, ¿qué importa si un alfil, un caballo o incluso una torre se entregan, si vamos a coronar una nueva dama?

Posición típica para una combinación con peón muy avanzado



1a) Juegan negras

El sacrificio de torre, 1...♖f1 *(1b)*, muestra un tema estándar para apoyar la coronación del peón de la columna "h" (si 2.♔xf1, entonces 2...h1♕+, ganando).



1b) Juegan blancas

Las blancas pueden rendirse. No hay forma de impedir que las negras se hagan con una nueva dama mediante 2...h1♕+.



2) Juegan blancas

Los peones muy avanzados son mortales en conexión con mates en la última fila. 1.♕xc8 ♖xc8 2.♖f8+ y mate, tras 2...♖xf8 3.exf8♕.



3) Juegan negras

La amenaza de las blancas (1.♖d8 mate) se contrarresta de una forma curiosa: 1...♖d1!! 2.♘xd1 h6!, y el peón "c" negro corona.



4a) Juegan negras

Otro ejemplo notable: 1...♖f1+ 2.♔xf1 h2! *(4b)* crea una posición en la que el peón negro de "h2" coronará en todos los casos.



4b) Juegan blancas

A pesar de la torre y el alfil de ventaja, las blancas están perdidas: 3.♕d8+ ♔g7 4.♕e7+ ♕f7+ 5.♕xf7+ ♔xf7, y el peón de "h2" corona en la jugada siguiente.

Pon a prueba tu reconocimiento de temas

Las ocho combinaciones siguientes se basan en temas cubiertos en este libro. Tu tarea, en este pequeño test, consiste en identificar el principal tema implicado. Las jugadas clave están indicadas.

Elige el único tema correcto de los dos sugeridos bajo cada diagrama. Necesitarás pensar meticulosamente en algunos casos. ¡Hasta los maestros confunden los nombres de los temas que tan bien juegan!

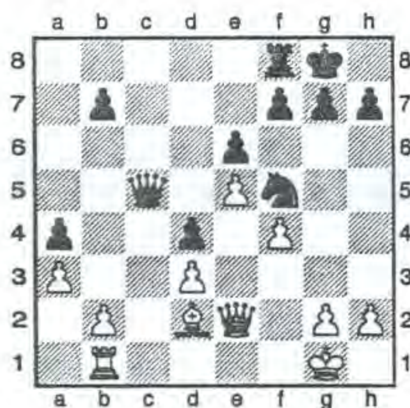
Soluciones en la página 126.

Criterio de puntuación

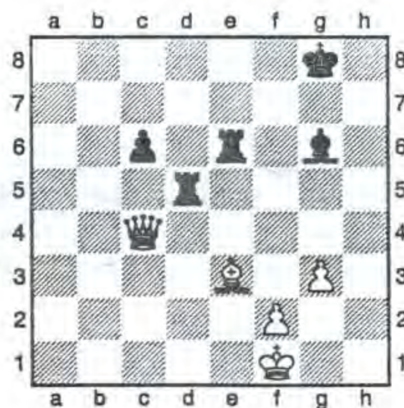
Concédete un punto por cada tema correctamente identificado.



Los 8	**Excelente reconocimiento de temas**
6-7	**Buen reconocimiento de temas**
4-5	**Apenas por encima de la media**
0-3	**Necesitarás más suerte en tus partidas**



1) Las blancas juegan 1.♗b4.
¿Clavada o enfilada?



2) Las negras juegan 1...♗d3+.
¿Doble o enfilada?



3) Las negras juegan 1...♗c5. *¿Clavada* o *doble?*



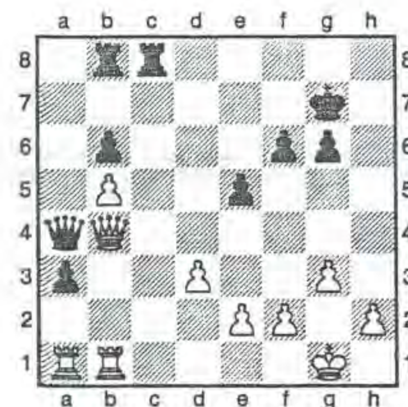
4) Las negras juegan 1...♖xe2 2.♔xe2 ♘c3+. *¿Sacrificio desesperado* o *doble de caballo?*



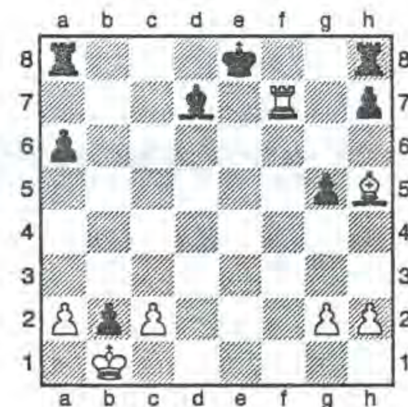
5) Las blancas juegan 1.♘cd5 ♕xd2 2.♘xe7+. *¿Jugada intermedia* o *dama kamikaze?*



6) Las blancas juegan 1.♘g5 ♗xg5 2.♗xb7. *¿Sacrificio de atracción* o *ataque descubierto?*



7) Las negras juegan 1...♖c1+ 2.♖xc1 ♕xb4. *¿Desviación* o *atracción?*



8) Las blancas juegan 1.♖xh7+. *¿Doble jaque* o *ataque descubierto?*

Pon a prueba tu táctica

Las 54 posiciones de test que siguen están tomadas de partidas de torneo, y en ellas se plantean los temas cubiertos en este libro. Tu tarea consiste en encontrar la idea combinativa que gana material, da mate o, en un pequeño número de casos, consigue unas tablas. Algunas de las posiciones son fáciles de resolver, pero otras son difíciles.

Si necesitas una pista, entonces consulta el *Truco táctico* que se indica junto a cada diagrama a fin de ver la idea táctica que debes buscar.

Las soluciones comienzan en la página 126.

Objetivos de puntuación

Anótate un punto por cada combinación resuelta correctamente (sin recurrir a las pistas).

Las 54	**Nivel de maestro**
49-53	**Fuerte jugador de torneo**
40-48	**Excelente capacidad táctica**
31-39	**Buena capacidad táctica**
23-30	**Prometedor. ¡Inscríbete en un club de ajedrez!**
16-22	**Jugador medio**
8-15	**Necesitas más práctica**
0-7	**Prueba con los deportes al aire libre**



EL TENEDOR



1) Blancas ganan
Pista: truco táctico 11



2) Negras ganan
Pista: truco táctico 15



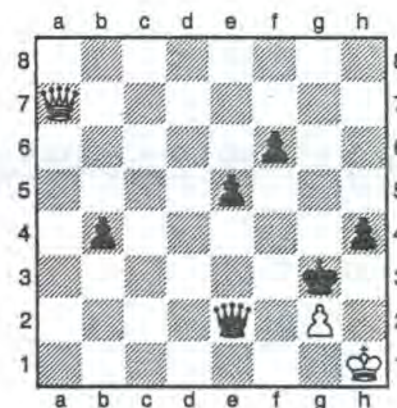
3) Negras ganan
Pista: trucos tácticos 2 y 21



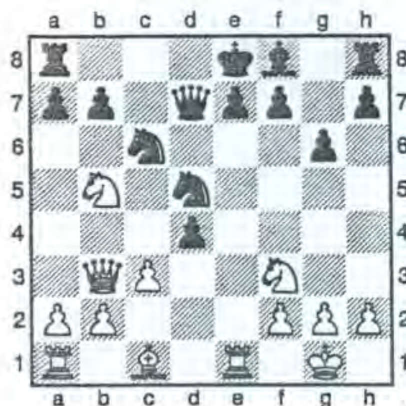
4) Blancas ganan
Pista: truco táctico 30



5) Blancas ganan
Pista: truco táctico 18



6) Blancas hacen tablas
Pista: truco táctico 25



7) Blancas ganan
Pista: truco táctico 41



8) Blancas ganan
Pista: truco táctico 45



9) Negras ganan
Pista: truco táctico 44



10) Blancas ganan
Pista: truco táctico 48



11) Blancas ganan
Pista: truco táctico 40



12) Blancas ganan
Pista: truco táctico 6



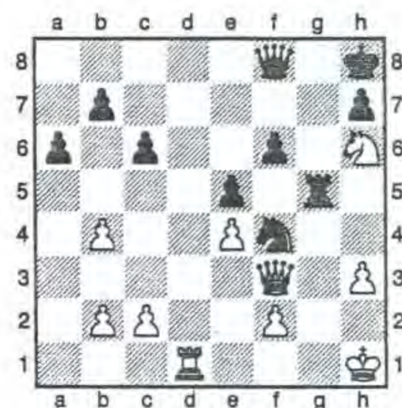
13) Blancas ganan
Pista: truco táctico 32



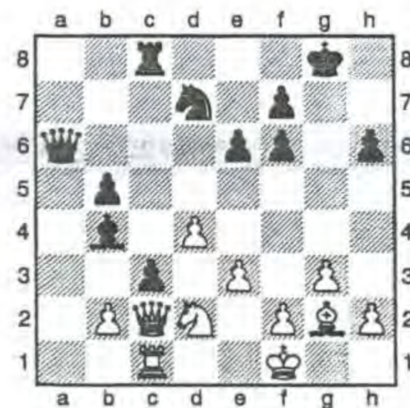
14) Negras ganan
Pista: truco táctico 12



15) Negras ganan
Pista: truco táctico 31



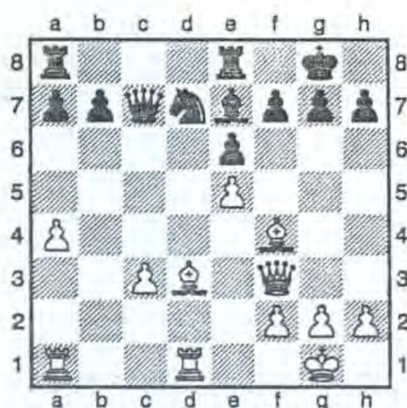
16) Blancas ganan
Pista: truco táctico 7



17) Negras ganan
Pista: truco táctico 50



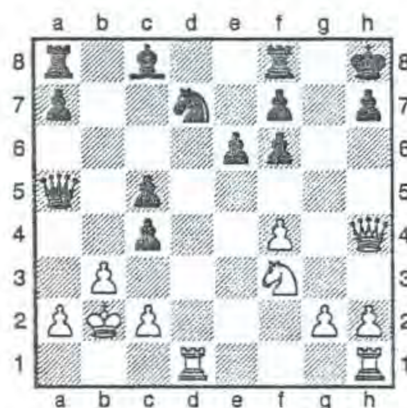
18) Blancas ganan
Pista: truco táctico 19



19) Blancas ganan
Pista: truco táctico 22



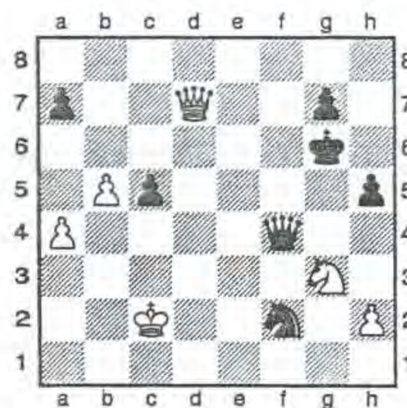
20) Blancas ganan
Pista: truco táctico 49



21) Blancas hacen tablas
Pista: truco táctico 37



22) Blancas ganan
Pista: truco táctico 11



23) Blancas ganan
Pista: trucos tácticos 2 y 7



24) Negras ganan
Pista: truco táctico 14



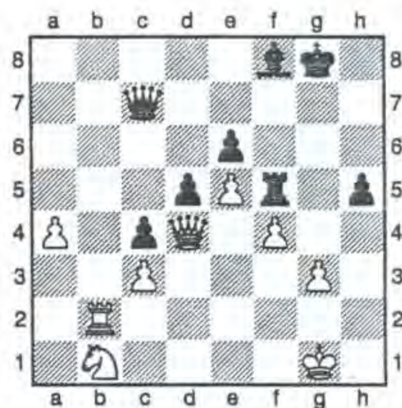
25) Blancas hacen tablas
Pista: truco táctico 27



26) Blancas ganan
Pista: truco táctico 42



27) Blancas hacen tablas
Pista: truco táctico 38



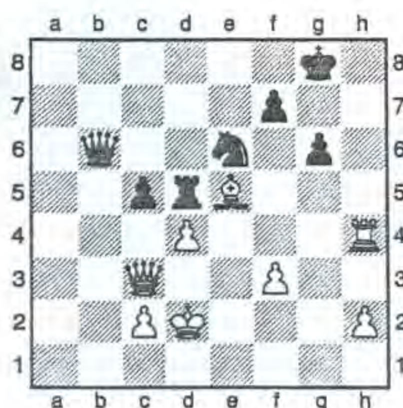
28) Negras ganan
Pista: truco táctico 17



29) Negras ganan
Pista: truco táctico 16



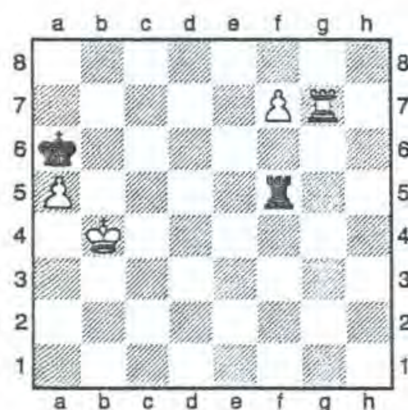
30) Blancas ganan
Pista: truco táctico 39



31) Negras ganan
Pista: truco táctico 3



32) Negras ganan
Pista: truco táctico 48



33) Negras hacen tablas
Pista: truco táctico 26



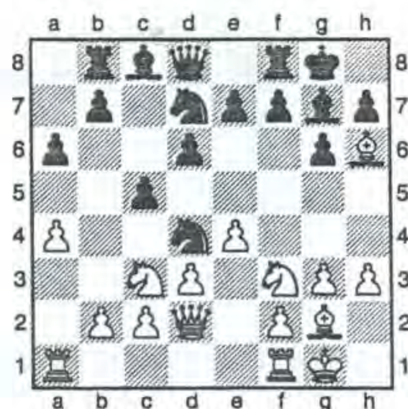
34) Blancas ganan
Pista: truco táctico 30



35) Negras hacen tablas
Pista: truco táctico 50



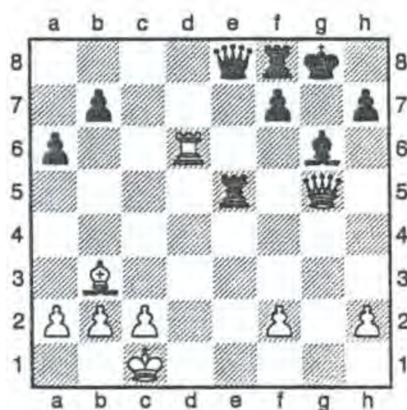
36) Negras ganan
Pista: truco táctico 34



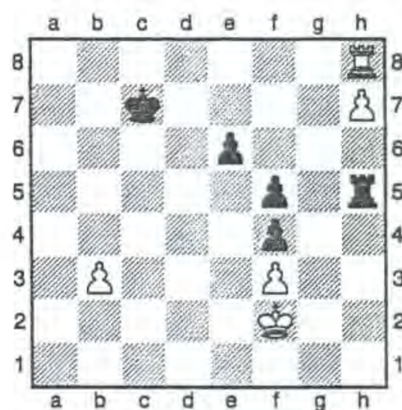
37) Negras ganan
Pista: truco táctico 44



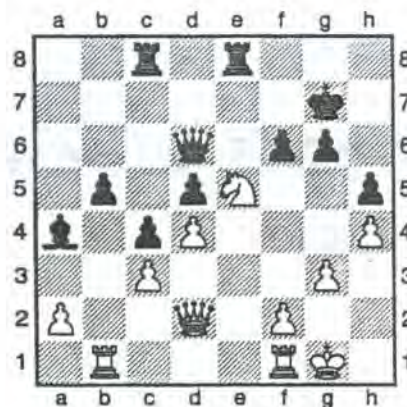
38) Blancas ganan
Pista: truco táctico 31



39) Blancas hacen tablas
Pista: truco táctico 36



40) Blancas ganan
Pista: truco táctico 35



41) Blancas ganan
Pista: truco táctico 43



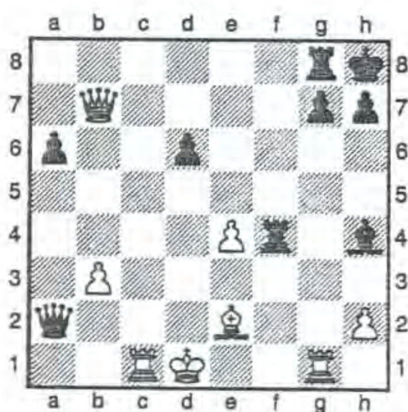
42) Negras ganan
Pista: truco táctico 41



43) Blancas ganan
Pista: truco táctico 34



44) Blancas ganan
Pista: truco táctico 4



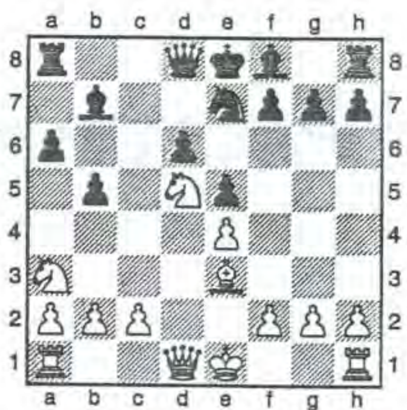
45) Blancas ganan
Pista: truco táctico 8



46) Negras ganan
Pista: truco táctico 47



47) Negras hacen tablas
Pista: truco táctico 29



48) Blancas ganan
Pista: truco táctico 21



49) Blancas ganan
Pista: truco táctico 22



50) Blancas ganan
Pista: truco táctico 13



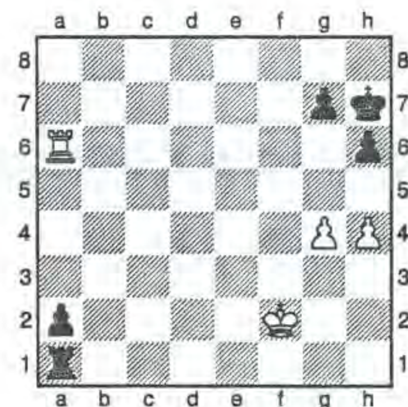
51) Negras ganan
Pista: truco táctico 43



52) Negras ganan
Pista: truco táctico 46



53) Blancas ganan
Pista: truco táctico 10



54) Negras ganan
Pista: truco táctico 35



Soluciones a los tests

Reconocimiento de temas

1. Enfilada
2. Tenedor
3. Clavada
4. Tenedor de caballo
5. Jugada intermedia
6. Ataque descubierto
7. Desviación
8. Jaque descubierto

Test de posiciones

1. El *jaque descubierto* 1.♖f1+ gana la torre negra de "a1" a cambio de nada.
2. 1...♗xf2+ es un *sacrificio de atracción* para ganar un peón: 2.♔xf2 (si 2.♕xf2, entonces 2...♕xe5+) 2...♕xe5 3.♕xe5 ♘g4+, seguido de 4...♘xe5.
3. 1...f5 tiene por objeto *desviar* la dama blanca de la defensa de "c2". Después de 2.exf6 ♗f5 3.♕f3, 3...♘xc2+ es un *tenedor de caballo* decisivo a rey y torre.
4. 1.♘g5 plantea un *ataque descubierto* al alfil negro (puesto que a 1...hxg5 sigue 2.♗xb7, con doble a torre y caballo). Las blancas ganan después de 1...♗xg2 2.♕h7+ ♔f8 3.♕h8+ ♔e7 4.♕xc8.
5. Las blancas *clavan* la dama negra con 1.♗c4, y si 1...♘xc4, seguiría 2.♕xd5+.
6. Las blancas logran unas tablas con el truco 1.♕e3+ ♕xe3, *ahogado.*
7. El sacrificio temporal 1.♕xd5 gana pieza, ya que si 1...♕xd5, sigue 2.♘c7+, recuperando la dama con el doble de caballo.
8. 1.♘xd4 gana un peón gracias al tema del *muelle de resorte.* Las blancas amenazan ♗xg4, y si 1...♗xe2 2.♘xe2, y el caballo retoma, saltando hacia atrás.
9. 1...♕xe2 2.♘xe2 ♗xh3 es un *sacrificio de desviación* basado en un *tenedor de caballo*, con el que se gana un peón. Si 3.♗xh3, sigue 3...♘f3+, y luego 4...♘xd2.
10. Las blancas *se desclavan* con 1.♘xe5 ♗xd1 (1...dxe5 2.♕xg4+) 2.♘xc6 bxc6 3.♖xd1, con un peón de ventaja.
11. 1.b5 axb5 2.♗xb5 deja a la dama negra sin casillas. Si 2...♕xb5, 3.♘c7+ es un doble a rey y dama, mientras que 2...♕c5 falla, por 3.♗b4.
12. 1.♗d2 ♕c5 2.♗b4 es una *enfilada* a dama y torre negras.
13. 1.♘d5 gana en el acto, ya que a 1...♕xd2, sigue 2.♘c7++.
14. Aunque dama y torre negras están atacadas, la fuerza de un *doble jaque* decide: 1...♖f1+ 2.♔xf1 ♕g1++.

15. Las negras ganan un peón con 1...♝xh2+ (un *ataque descubierto* en la columna "d") 2.♔xh2 ♛xd4 3.♘xd4 ♞xe4.

16. El demoledor *sacrificio de atracción* 1.♖d8 gana la dama negra, después de 1...♛xd8 2.♘f7+.

17. 1...cxd2 explota el *peón muy avanzado* de las negras. Las blancas están perdidas tras 2.♕xc8+ ♞f8 (2...♝f8 y 2...♚g7 también valen) 3.♕xa6 dxc1♛+.

18. 1.♕d3 (amenazando ♕h7+) 1...♛xd3 2.♖e8+ es una efectiva *jugada intermedia* para clavar las piezas negras. Después de 2...♝f8 3.♗xd3, las negras pierden material. Por ejemplo: 3...b6 4.♗f5.

19. Un *sacrificio de atracción*, 1.♗xh7+ ♚xh7, plantea el *doble de dama* 2.♕d3+, ganando un peón. Por ejemplo: 2...♚g8 3.♕xd7 ♛xc3 4.♕xb7.

20. 1.♘xd5 caza un peón central imprescindible, debido a la *clavada* sobre la columna "c". Si 1...cxd5, 2.♗c7 atraparía la dama negra.

21. Aunque con pieza menos, las blancas hacen tablas, al forzar un *jaque perpetuo en las casillas "f6" y "g5"*: 1.♖xd7 ♝xd7 2.♕xf6+ ♚g8 3.♕g5+, etc.

22. 1.♖xe4+ fxe4 2.♖xf7 plantea un mortal *jaque descubierto*, amenazas de mate incluidas. Después de 2...♛c5, gana 3.♖f5+.

23. 1.♕xg7+ hace caja con dos peones, gracias a un sacrificio de *atracción* basado en el *tenedor de caballo* 1...♚xg7 2.♘xh5+. Las blancas siguen luego con 3.♘xf4, con un final ganado.

24. 1...♝xf2+ gana un peón, ya que si 2.♔xf2, 2...♞g4 es un doble de caballo al rey blanco y el alfil de "e5".

25. Tras entregar el último peón, con 1.g7 ♚xg7 (1...♜xg7 2.♖xa2, con tablas claras), las blancas se salvan gracias al tema de la *torre rabiosa*: 2.♖a7+ ♚f6 3.♖a6+ ♚e5 4.♖a5+ ♚d4 5.♖a4+ ♚c3 6.♖a3+ ♚b4 (o bien 6...♚b2 ♖xa2+) 7.♖a4+!, y la torre hace tablas por jaque continuo. Si las negras capturan la torre, el rey blanco está ahogado.

26. Las blancas ganan aquí con un sacrificio de *atracción* seguido de un *tenedor de caballo*: 1.♕h8+ ♚xh8 2.♘xf7+, seguido de 3.♘xg5.

27. Con peón menos, las blancas se aferran al *jaque perpetuo*: 1.♘h6+ ♚h8 2.♘f7+ ♚g8 3.♘h6+, etc.

28. 1...♝c5 clava y gana la dama negra.

29. 1...♝xf2+ 2.♔xf2 ♞xe4+ gana un peón gracias al doble a rey y alfil.

30. Las blancas recuperan la dama con una *clavada*, seguida de un *tenedor de caballo*: 1.♗b5 ♛xb5 2.♘c7+.

31. Después de 1...♜xe5 2.dxe5, las negras cazan la extraviada torre blanca de "h4" con el *doble de dama* 2...♛d8+.

32. La desclavada 1...♞xe4 2.♗xd8 (si 2.♗xe4, entonces 2...♛xh4+) 2...♞xd2 es buena para las negras.

33. 1...♜xf7 fuerza unas tablas, porque las negras estarían en situación de ahogado si 2.♖xf7.

34. 1.♘g5 (amenazando 2.♕xh7++) 1...♝xg5 2.♗xb7, ganando.

35. Las negras explotan su *peón muy avanzado* para lograr unas astutas tablas: 1...♛xg1+

2.♕xg1 ♖xg4 3.♕xg4 a2 4.♕g1 ♖xb4, y ahora las blancas deben forzar jaque perpetuo con 5.♕a7 ♖b1+ 6.♔g2 a1♕ 7.♕xf7+.

36. 1...♘xe5 gana un peón clave, pues las blancas deben atender a un *ataque descubierto* sobre su dama en la columna "c". Después de 2.♕xc7, las negras hacen 2...♘xf3+ (*jugada intermedia*) 3.gxf3 ♖xc7.

37. Después de 1...♘xf3+ 2.♗xf3 ♘e5, la retirada 3.♗g2 parece defender el peón de "h3", pero la captura 3...♗xh3 es, de todos modos, posible (4.♗xh3 ♘f3+ sería doble a rey y dama).

38. 1.♗b5+ gana la dama negra con un *ataque descubierto* de la dama en la columna "d" desde "d1".

39. 1.♖xg6+ fuerza tablas por *jaque perpetuo:* 1...hxg6 2.♕xg6+ ♔h8 3.♕h6+ ♔g8 4.♕g6+, etc.

40. La *enfilada del final de torres* 1.♖a8 gana al instante, ya que a 1...♖xh7, sigue 2.♖a7+.

41. El sacrificio de *atracción* de dama 1.♕h6+ es tremendamente fuerte, ya que tras 1...♔xh6 2.♘f7+, las blancas recuperan la dama con 3.♘xd6, con doble sobre ambas torres.

42. Las negras ganan un peón con un *sacrificio de dama* seguido de un *tenedor de caballo*: 1...♘a3+ 2.♔a1 ♕xd4 3.♕xd4 ♘xc2+ 4.♔b1 ♘xd4.

43. 1.♘xd5 gana un peón: 1...♘xd5 (1...♕xc2? 2.♘xe7+) 2.♕xc7 ♖xc7 3.♖xc7 ♘xc7 4.♘xd7.

44. 1.♖e7 explota una *clavada* del alfil negro (1...♗xe7 2.♕xb5). Las blancas ganan, debido a la doble amenaza 2.♕xf7+ y 2.♖xb7.

45. 1.♕xg7+ es un bonito sacrificio de dama que *desvía* a la torre negra de la última fila. Después de 1...♖xg7, sigue mate con 2.♖c8++.

46. 1...♘xe4 es una *desclavada.* Si 2.♗xe7, entonces 2...♗f2 es mate, o bien 2.fxe4 ♕xg5, y las negras ganan un peón, con un fuerte ataque.

47. El rey negro está potencialmente ahogado, lo que permite unas espectaculares tablas gracias a una *dama kamikaze* y dos *torres rabiosas*: 1...♕h1+ (1...♕g1+ lleva al mismo desenlace) 2.♔xh1 ♖e1+ 3.♔h2 ♖h1+ 4.♔xh1 ♖h3+ 5.♔g1 ♖h1+, forzando 6.♔xh1, ahogado.

48. 1.♗b6 gana. Después de que la atacada dama negra juegue, las blancas siguen con 2.♘c7+, un *tenedor de caballo.*

49. 1.♗xh7+ ♔xh7 2.♕h5+ es un *doble de dama.* Las blancas quedan con peón de ventaja tras 2...♔g8 3.♕xe5.

50. 1.♗xe7 gana, ya que si 1...♖xe7 2.♖c8 ♕xc8, 3.♘xe7+ gana la dama negra con un *tenedor de caballo.*

51. 1...♕xh3+ gana dos peones gracias a un *tenedor de caballo*: 2.♔xh3 (2.♔g1 ♕h1+ fuerza la misma línea) 2...♘xf2+ 3.♔g2 ♘xd3 4.exd3 ♗xd4.

52. 1...♘xe4 2.♗xe7 ♘xc3 es una *jugada intermedia* con la que las negras ganan un peón.

53. 1.♖xg7+ ♔xg7 2.♘f5+ explota un *ataque descubierto* de la dama blanca, que gana la dama negra (si 2...gxf5 ó 2...exf5, entonces 3.♕xd6).

54. 1...♖h1 gana, gracias a una *enfilada en final de torres*, después de 2.♖xa2 ♖h2+.